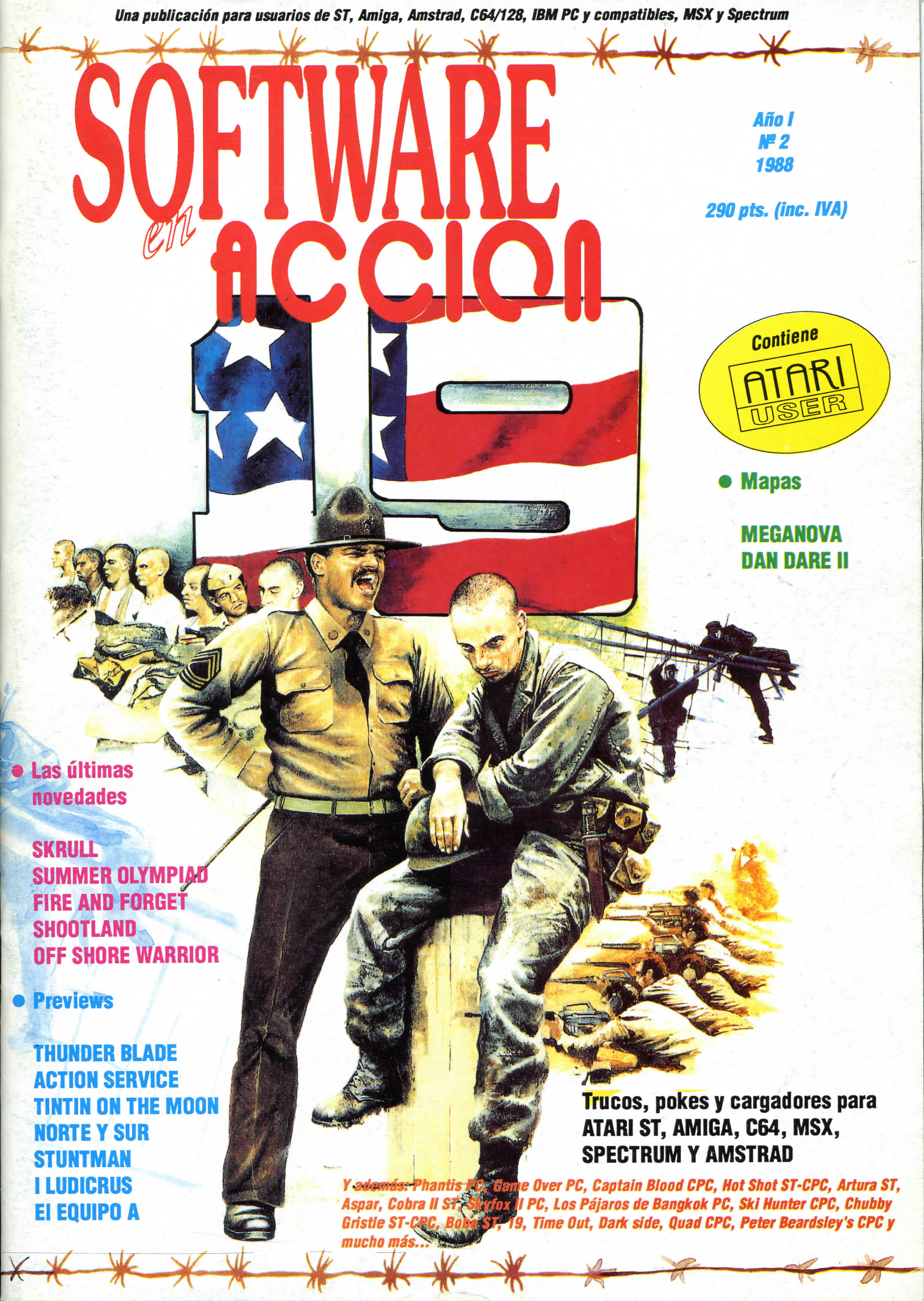
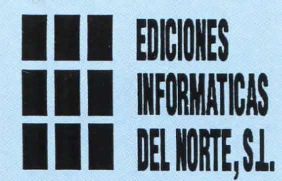

Una publicación para usuarios de ST, Amiga, Amstrad, C64/128, IBM PC y compatibles, MSX y Spectrum
SOFTWARE en ACCION
Año I
Nº 2
1988
290 pts. (inc. IVA)
Contiene
ATARI USER
19
• Mapas
MEGANOVA
DAN DARE II
• Las últimas novedades
SKRULL
SUMMER OLYMPIAD
FIRE AND FORGET
SHOOTLAND
OFF SHORE WARRIOR
• Previews
THUNDER BLADE
ACTION SERVICE
TINTIN ON THE MOON
NORTE Y SUR
STUNTMAN
I LUDICRUS
El EQUIPO A
Trucos, pokes y cargadores para ATARI ST, AMIGA, C64, MSX, SPECTRUM Y AMSTRAD
Y además: Phantis PC, Game Over PC, Captain Blood CPC, Hot Shot ST-CPC, Artura ST, Aspar, Cobra II ST, Skyfox II PC, Los Pájaros de Bangkok PC, Ski Hunter CPC, Chubby Gristle ST-CPC, Bobo ST, 19, Time Out, Dark side, Quad CPC, Peter Beardsley's CPC y mucho más...


¡LOS JUEGOS QUE QUITAN EL HIPO...
DAN DARE
PILOTO DEL FUTURO
DAN DARE II
MEKON'S REVENGE
AMSTRAD CPC DISC
COLECCION
DAN DARE I+II
LA VENGANZA DE MEKON
PILOTO DEL FUTURO
MEKON NO CESA EN SU EMPEÑO DE DOMINAR EL MUNDO
UNA VEZ MAS LOS OJOS DE TODO EL MUNDO ESTAN FIJOS EN UNA SOLA PERSONA,
SOLO EL PUEDE SALVARNOS.
SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, 875 Pts.
AMSTRAD DISCO, 1.750 Pts.
VAMPIRE'S EMPIRE
PRESENTS
Barbarian
MELBOURNE HOUSE
EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE UNA GRAN ADICTIVIDAD.
BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.
LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO: ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!
SPECTRUM, COMMODORE, 875 Pts.
ATARI ST, AMIGA, 2.500 Pts.
SPECTRUM, COMMODORE, 875 Pts.
AMSTRAD DISCO, 1.750 Pts.


...Y DAN
MUCHA GUERRA!
ARCTICFOX
BY DYNAMIX
ELECTRONIC ARTS
MILLONES DE ADVERSARIOS
TE ACOSAN.
HACE MUCHO FRIO.
ESTAS EN EL ARTICO.
SIN EMBARGO, TU TIENES
ALGO QUE LOS DEMAS
NO TIENEN:
ARTICFOX. EL TANQUE
DEL FUTURO. EL ARMA
MAS SOFISTICADA
Y POTENTE DE
CUANTAS SE HAN
CONSTRUIDO.
SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE 64 • AMSTRAD DISCO
TRIPLE
COMANDO
TRES HOMBRES CON
UNA MISMA MISION:
LA DESTRUCCION DE UN
MORTAL SISTEMA
DE DEFENSA.
ES UNA MISION
SUICIDA.
ES UN AUTENTICO
INFIERNO.
SOLO HAY
TRES HOMBRES.
QUE PUEDAN
LOGRARLO.
TU ERES UNO DE
LOS ELEGIDOS.
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX • AMSTRAD DISCO
DRO SOFT
C./FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11
VEINTINUEVE UNO, S.A.

ATARI USER, SOFTWARE EN ACCION y AMSTRAD ACCION son publicaciones editadas por



Director
J. Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Nekane Lekerica
Luis Márquez
José Quintanilla
Juan S. Arroyo

Publicidad Editorial
Begoña Gómez
(94) 431 34 18

Fotografía, Fotocomposición y Maqueta
Ediciones Informáticas del Norte

Colaboradores en España
Jordi Más
Antonio Casals
Juan Rivera
José Manuel Vidal

Colaboradores en el extranjero
Robert Frels (U.S.A.)
Keith Lee (Inglaterra)
Bruno Lautrec (Francia)

Publicidad y Administración
Egaña, 17
Plta. 5ª - Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)

Edita
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

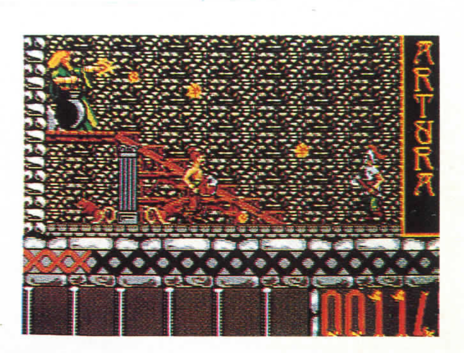
Depósito Legal
BI - 1699 - 88

Imprime
Gráficas Rontegui, S.A.L.

Distribuye
S.G.E.L.

SOFTWARE en ACCION

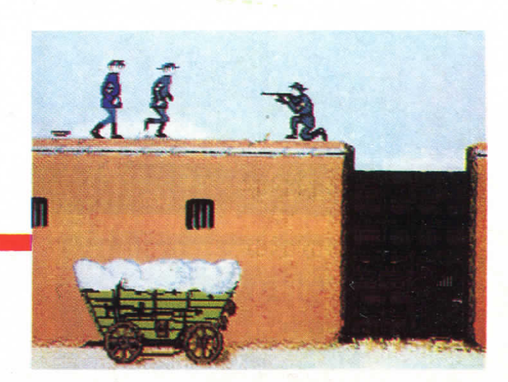
- Skrull (ST)
- Thunder Blade (ST)
- Captain Blood (CPC)
- Pájaros de Bangkok (PC)
- Alien Syndrome (CPC)
- Stuntman (ST)
- Action Service (ST)
- 19 (Spectrum)
- Phantis (PC)
- Tintin on the Moon (ST)
- Shootland (Spectrum)
- Ski Hunter (CPC)
- Bobo (ST)
- Game Over (PC)
- Aspar (CPC-Spectrum)
- Fire and Forget (ST)
- I Ludicrus (Amiga)
- Norte y Sur (ST)
- Overlander (CPC)
- Off Shore Warrior (ST-Amiga)
- Quad (CPC)
- Summer Olympiad (ST)
- Hot Shot (CPC-ST)
- Skyfox II (PC)
- Cobra II (ST)
- Chubby Gristle (CPC-ST)
- Peter Beardsley's (CPC)
- Dark Side (Spectrum)
- Artura (ST)



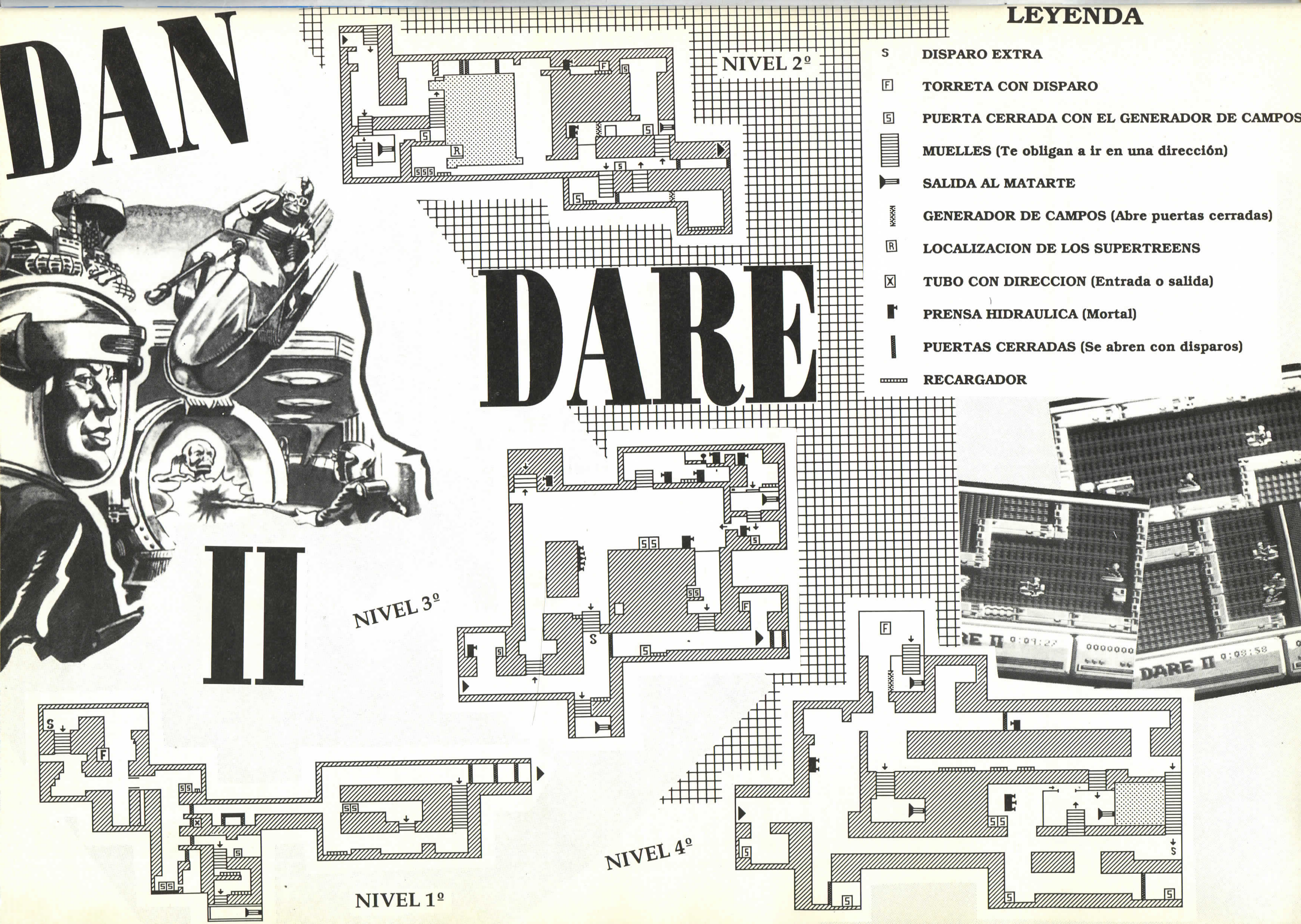
- Trucos y pokes para Atari ST, MSX, CPC, Amiga, Spectrum ...



- Mapas: Meganova Dan Dare II



DAN DARE II



DAN
DARE
II
NIVEL 1º
NIVEL 2º
NIVEL 3º
NIVEL 4º
LEYENDA
S DISPARO EXTRA
F TORRETA CON DISPARO
5 PUERTA CERRADA CON EL GENERADOR DE CAMPOS
MUELLES (Te obligan a ir en una dirección)
SALIDA AL MATARTE
GENERADOR DE CAMPOS (Abre puertas cerradas)
R LOCALIZACION DE LOS SUPERTREENS
X TUBO CON DIRECCION (Entrada o salida)
PRENSA HIDRAULICA (Mortal)
PUERTAS CERRADAS (Se abren con disparos)
RECARGADOR
DARE II

PHANTIS

- IBM PC
- Dinamic
- Ver. comentada: IBM PC

Cuando se convierte un programa, hay dos opciones, intentar o ser totalmente fiel al original (si es un ordenador inferior) o mejorarlo en la manera que sea posible (si la máquina tiene mayores posibilidades). El caso que nos ocupa es el segundo, una versión original para Amstrad y una conversión para PC . La adaptación , sin ser una de las más espectaculares, saca buen partido del PC. Al tener poco colorido es difícil diferenciar tu nave de las enemigas, en cuanto a lo demás , ni decir tiene que respeta todas las características de las anteriores versiones, el mismo número de fases, igual control, etc. Para aquellos que están un poco desfasados, diremos que Phantis es el nombre de la protagonista de nuestra aventura. Resulta que su novio ha sido raptado por los malvados de turno, y como no puede vivir sin él ha decidido rescatarle. Para eso tendrá que destrozar las defensas externas del planeta para acceder a la superficie. Una vez en ella, atravesareá los pantanos a lomos de una bestia para, al fin, montarse en un helicóptero. Con él se desplazará a través de las desoladas tierras interiores Tendrá que atravesar ríos de lava y murallas de pequeños volcanes. Al fin y tras muchas penalidades, entrará en el cuartel enemigo en donde estará su novio.
El juego en sí es bueno, y para tratarse de una versión PC el resultado en general, el conjunto, guarda un equilibrio entre todas sus formas. El sonido sin ser espectacular, es resultón. Los gráficos y el movimiento cumplen su cometido. Recomendado a los fans de Dinamic.

MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	75%
	ADICCION	90%



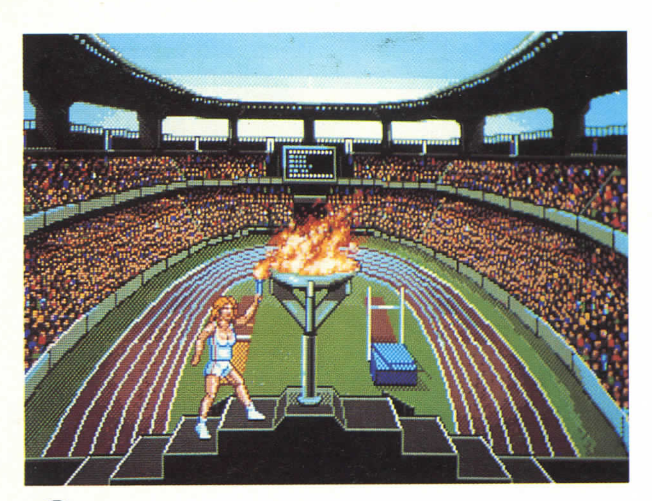


SUMMER OLYMPIAD

- Atari ST
  Amiga
  Spectrum
  C64/128
  Amstrad CPC
  IBM PC
- Tynesoft
- Ver. comentada: Atari ST

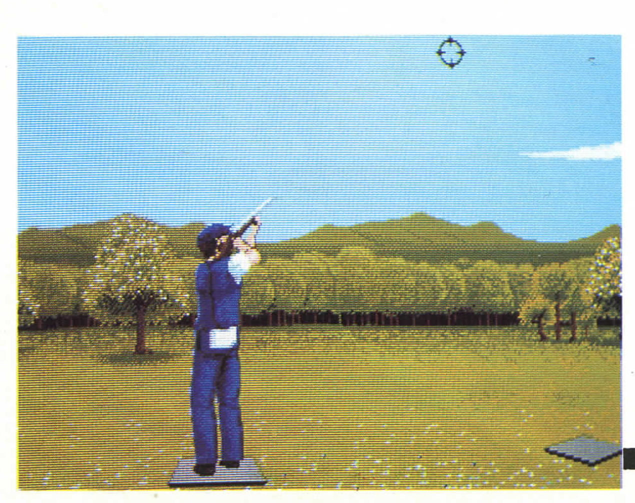
Summer Olympiad para ST. Las olimpiadas últimamente están de moda en nuestros ordenadores y Atari no iba a ser menos.
Summer Olympiad es un muy buen juego que hará seriamente la competencia al recientemente aparecido en el mercado Daley Thompson´s Challenge.
El verano ha llegado, hace calor y los juegos olímpicos se acercan; los atletas están nerviosos y preocupados por su participación en los juegos de la paz.
Todas las mañanas salen a entrenar, se preparán duramente y entre la multitud de deportistas sobresale en especial uno: eres tú.
Prepárate psicológica y físicamente y ve a por un buen puesto en la clasificación. ¿Quién sabe? A lo mejor puedes conseguir una medalla.
Summer Olympiad es una

MEDIA 80		
	GRAFICOS	85%
	MOVIMIENTO	80%
	SONIDO	80%
	ADICCION	85%



Summer Olympiad es, sin duda, un excelente juego

simulación deportiva donde pueden participar hasta seis jugadores eligiendo nombre y país al que quieran representar; los países están representados por sus respectivas banderas entre las cuales se encuentran Gran Bretaña, U.S.A, U.R.R.S, España, Japón, Italia, Canada,... y así hasta 14 naciones.
Las pruebas de que consta el programa son cinco, además de la ceremonia de apertura: Skeet (tiro al plato); Triple Jump (triple salto de longitud); Fencing (esgrima); High Dive (salto de trampolín) y Hudles (110 metros vallas).
Todas estas pruebas son de fácil manejo y su control se efectúa mediante un ratón o un joystick. Intenta conseguir el record del mundo.
-Ceremonia: muy típica en este tipo de juegos. Una simpática atleta enciende la antorcha olímpica bajo la atenta mirada de miles de espectadores en directo y de unos cuantos millones más que lo ven cómodamente en sus casas.
-Skeet: Una vez vestido con los atuendos necesarios para practicar este deporte y con la escopeta debidamente engrasada salta al forum a destrozar el mayor número posible de platos durante siete rondas.
Apunta bien y dispara cuando estés seguro de darle, sólo tienes un disparo por plato. Prueba bien realizada gráficamente donde hace falta una buena dosis de reflejos debido a la velocidad con que salen algunos platos. Las posiciones desde donde se efectúa la prueba van rotando según la ronda en que estés.
-Triple Jump: Acelera, como en los viejos tiempos, agitando el joystick de un lado para otro, coge el ángulo debido y durante tres saltos intenta alcanzar la mayor longitud posible. Buen movimiento del personaje y bien logrados los saltos. Tienes tres oportunidades de salto.
-Fencing: Empuña tu florete y agujerea al rival para poder llevarte medalla. Buen movimiento, como en las anteriores pruebas y unos gráficos terriblemente cuidados.
-High Dive: Ponte las "bermudas" y súbete a lo alto del trampolín de donde tendrás que saltar haciéndolo lo mejor que puedas y estilizando los movimientos para caer impecablemente sobre el agua. La puntuación te la darán los demás países dependiendo de la dificultad y ejecución de tu salto.
Prueba de sencillo manejo y bella observación.
-110m. Hurdles: Otra vez te encuentras en la pista, el calor del público te llega hasta dentro, el juez arbitro grita: "En sus marcas", listos, ¡¡ YA !! Tienes una veloz salida y empiezas a saltar las vallas, tus demás competidores no son cojos, a ver como te las arreglas.
Esta prueba también es de las típicas de andar a guantazos con el joystick pero no "quema" mucho.
Estamos ante un juego de un altísimo nivel de adicción en donde los programadores han echo un buen trabajo.

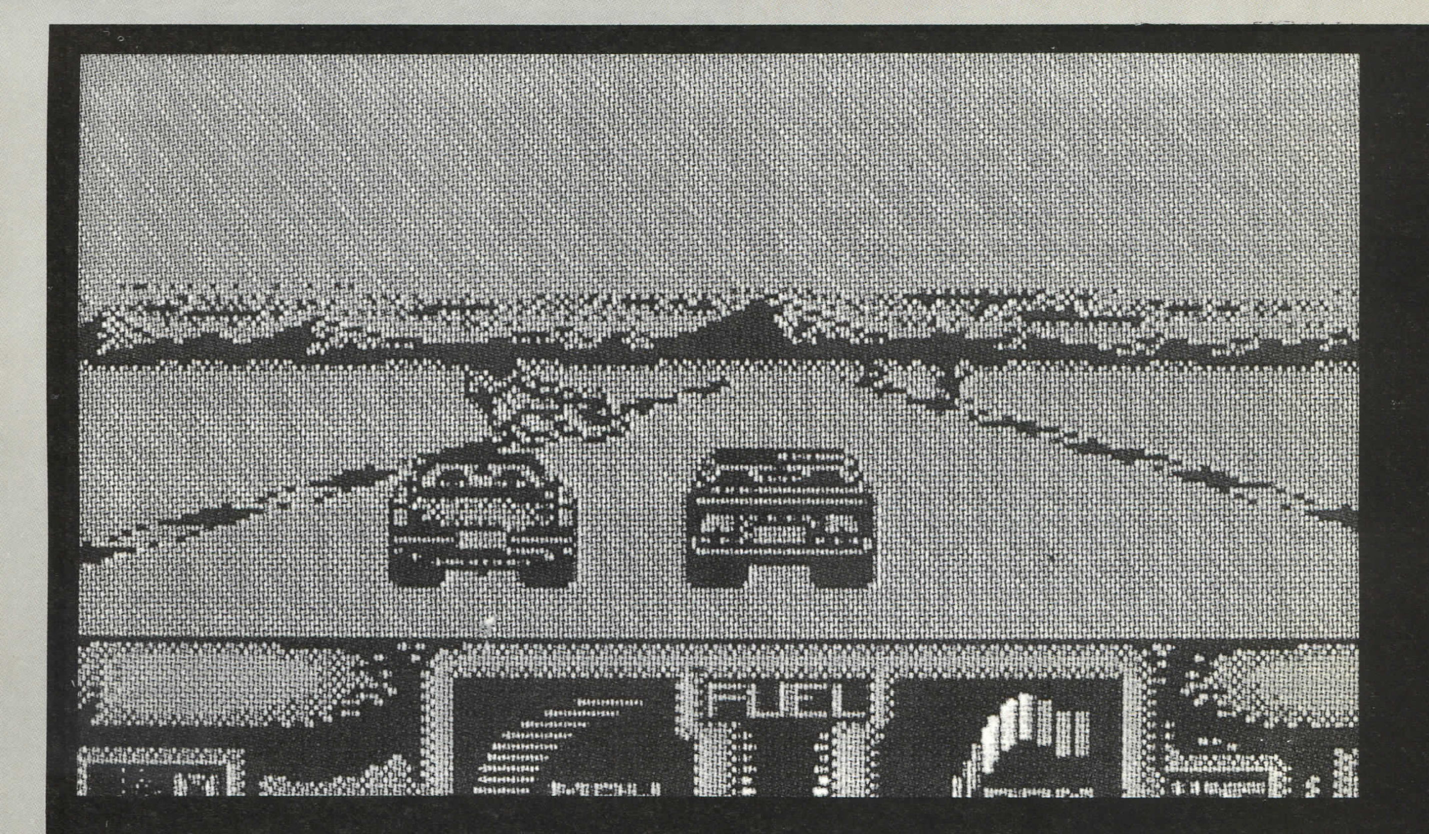


FREEDOM para ST

¿ Quién no ha visto alguna película o serie que trate de la esclavitud ?
Freedom es un juego innovador; si estas cansado de matar marcianos o de conducir potentes coches este programa te brinda la oprtunidad de elegir a tu héroe y su esclavo grupo y guiarles hacia la libertad.
Los acontecimientos se van sucediendo en este arcade-aventura como si de una película se tratase.
Nos encontramos en el siglo XVIII, sumergidos en una inmensa plantación de algodón y junto a ella todos los típicos personajes de la época: unos esclavos, un cruel capataz, un pelotón de soldados vigilantes, una jauría de perros sedientos de sangre,...
Y en medio de todo está la noche; aprovéchala para conseguir la libertad.
Los gráficos se han cuidado hasta en su detalle más infimo, pudiendo llegar a decir que es gráficamente perfecto.
La suerte está echada, ahora todo depende de tí.

THE MUNSTERS

Muchos recordareis la estrafalaria serie emitida por televisión española en la sobremesa de los sábados llamada THE MUNSTERS, que relataba las aventuras de una familia "monstruosa" y graciosa a la vez...
Pues bien THE MUNSTERS ya se encuentra listo para correr en el Commodore 64/128 y en el Amiga.
La autoría del programa corre a cargo de los creadores de Terramex, uno de los últimos juegos de Zafiro.



OVERLANDER

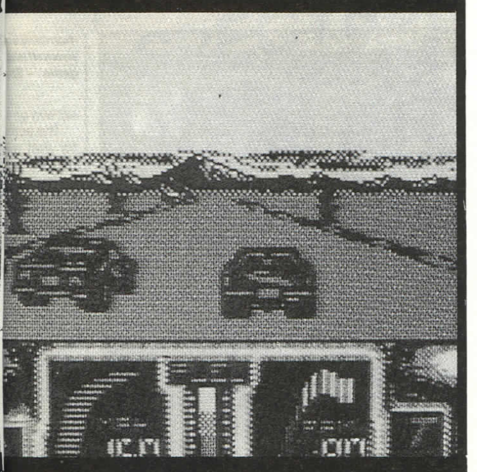
- ***Amstrad CPC***
- ***MCM***

La tierra ha perdido la poca vegetación que ya quedaba, el suelo está abrasado, desértico; esto ha ocurrido desde que la capa de ozono fue destruída. Muchos fueron los científicos que ya lo predijerón, pero ahora en el 2025 ya no hay remedio. Las radiaciones del sol han causado un daño irremediable, la superficie del planeta está inhabitada, pero esto no significa que haya desaparecido la raza humana.
Los terrestres se han desplazado hasta grandes ciudades subterráneas donde ahora son habitadas y dominadas por cuadrillas de indeseables anárquicos. El único medio de comunicación entre estas ciudades subterráneas son antiguas autopistas que están totalmente bajo el control de estas cuadrillas de maleantes.
Pero hay una raza distinta de las anteriores, una raza de luchadores. Ellos son los Overlanders. Sólo viven por y para los coches, es su única pasión y para poder mejorarlos hacen peligrosos viajes entre ciudades para ganar algo de dinero. El dinero supone un mejor coche. Pero conseguir este dinero no es nada fácil. Debemos elegir entre la mercancía que transportamos: documentos secretos de la federación o dinero falso de una organización conocida como Crimelords. Si elegimos esta última tendremos más problemas de lo normal (nos metemos en asuntos ilegales) y nos será más difícil acabar la misión aunque si lo conseguimos ganamos mucho más dinero que transportando documentos de la federación.
Nuestro vehículo es un modelo antiguo de coche (del siglo XX) que está reconstruído a base de chatarra y tenemos que equiparlo antes de salir a la superficie.
Lo primero que debemos hacer es llenar el depósito de combustible (cada unidad cuesta 100 puntos) y con los puntos que nos sobren elegir algunas de las armas o accesorios opcionales que nos saldrán en pantalla.
Algunas de estas opciones son las siguientes : superfrenos, cargador turbo, motor de bajo consumo, blindaje del vehículo, arietes, misiles tierra-tierra, lanzallamas, cohetes...
Sólo se puede llevar un arma cada vez.
Las vidas extras valen 5000 puntos.
Las distintas bandas que te puedes encontrar en la

CPC

GRAFICOS	65%
MOVIMIENTO	69%
SONIDO	70%
ADICCION	85%

superficie son :
-The Crawlers: van a píe y se dedican a bloquear secciones de carretera con coches volcados y demás objetos.
-Los Gunshot Alleys: se situan a ambos lados de la carretera y actúan como francotiradores.
-Los Roadhogs: conducen largas limousines intentando sacarte de la carretera a golpe limpio.
-Los kamikaces: son motoristas suicidas, cuidado con ellos porque si les tocas estallaréis los dos haciendo honor al nombre nipón.
-Por último están los más peligrosos, los Offroaders, esta gente viaja en gigantescos vehículos armados hasta los dientes.
En definitiva es un buen juego, algo parecido en argumento a lo que son las películas de la saga Mad Max, con un alto nivel de adicción donde lo único que falla son los gráficos. La pantalla donde transcurre el juego es de tres colores, siendo del tipo Enduro Racer; si los gráficos se hubierán mejorado estaríamos delante de un Nº1 aunque ateniéndonos a lo que es el juego y con los gráficos que tiene no es para desdeñarlo ni mucho menos.
Recomendable para los amantes del Spy Hunter de las máquinitas de los salones recreativos.



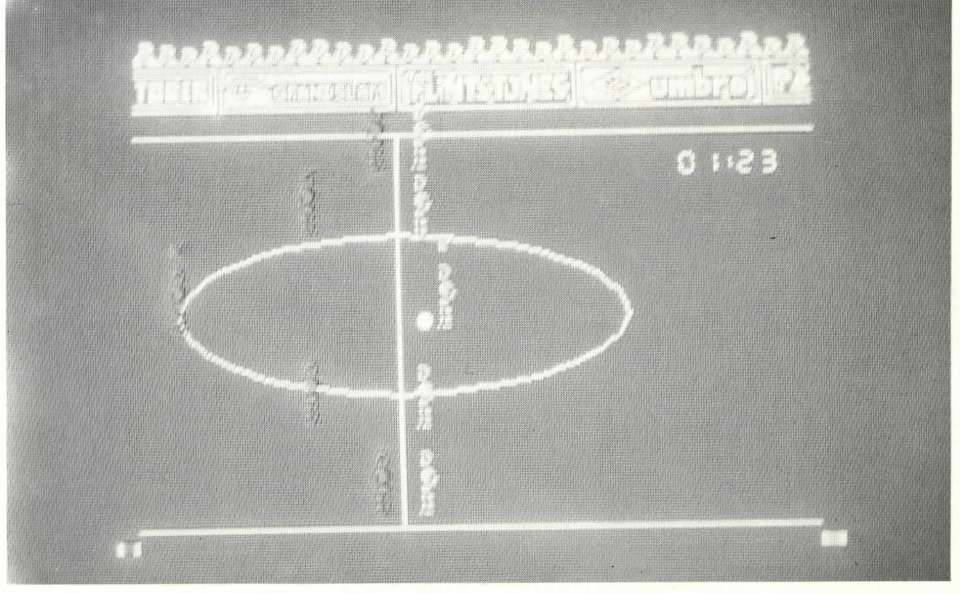
● ***Amstrad CPC***
● ***Zafiro***

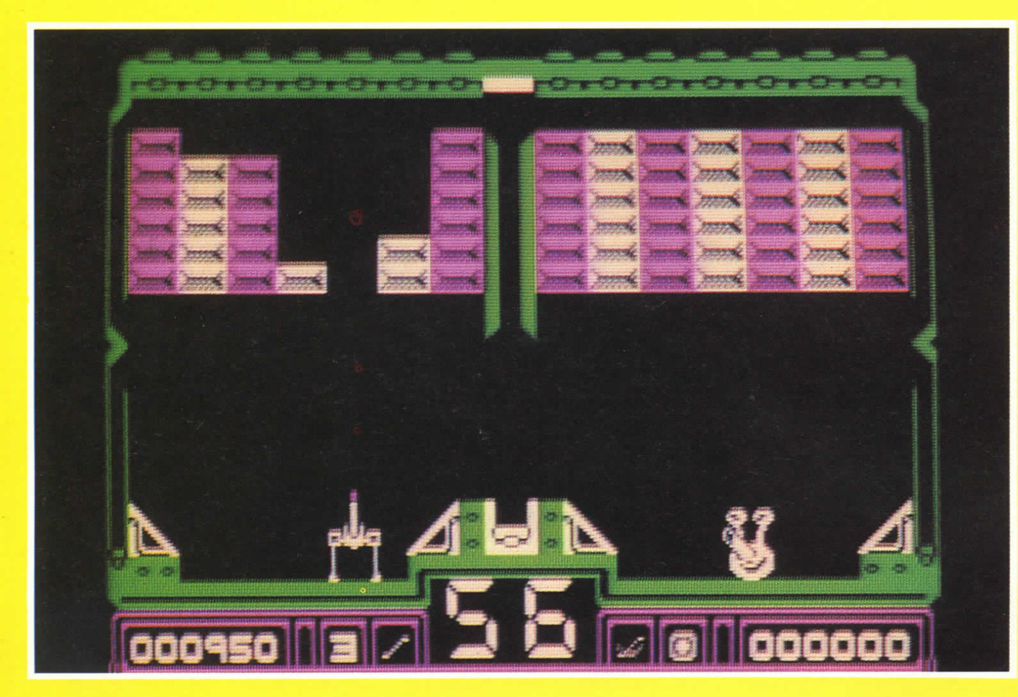
PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FUTBOLL

Peter Beardsley´s International Football es la última novedad de Zafiro que se une a los últimos programas de fútbol que recientemente se han visto como el Match Day II y l Emilio Butragueño..
Peter Beardsley´s sigue la línea del Match Day II pero con diversas incorporaciones que lo separan, sensiblemente de la saga "Match".
Cálzate las botas, ponte el uniforme de tu selección favorita y salta al terreno de juego, a jugar con Peter en un campeonato europeo de élite donde se encuentran las selecciones más potentes de Europa.
Cuando cargamos el juego lo primero que aparece es un menú de opciones donde podemos elegir entre jugar sólo o contra un amigo ; una vez hecho esto debemos elegir la duración del partido (entre 5 y 20 minutos cada parte), escoger nuestro equipo favorito y saltar al campo para dejarte la piel en cada partido. Hay 2 grupos de 8 equipos cada uno.
La primera ronda es de tipo liguilla entre los cuales los dos primeros se clasifican para semifinales y los vencedores de éstas llegarán a la gran final.
Una de las más importantes variaciones de Peter Beardsley´s respecto a sus antecesores es el movimiento que está muy logrado, notándose sobretodo esa pizca de velocidad que hacía falta en este tipo de juegos; el scroll es bastante acertado y los gráficos, el punto débil de Peter. Gráficos sencillos, sin complicaciones, carentes de color.
El control de nuestro jugador es sencillo y se sabe cual es por la flecha que tiene encima de la cabeza ; el jugador que más cerca esté del balón será el que se controle.
La fuerza que imprimimos al balón depende del tiempo que mantengamos apretado el botón de disparo.
Todo esto y buena música no consiguen situar a Peter Beardsley´s en muy buena posición pero al menos no tiene fallos de programación.

CPC

GRAFICOS	55%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	69%
ADICCION	70%





- **Amstrad CPC**
  Spectrum
  C64/128
- **Zafiro**
- **Ver. comentada: Amstrad**

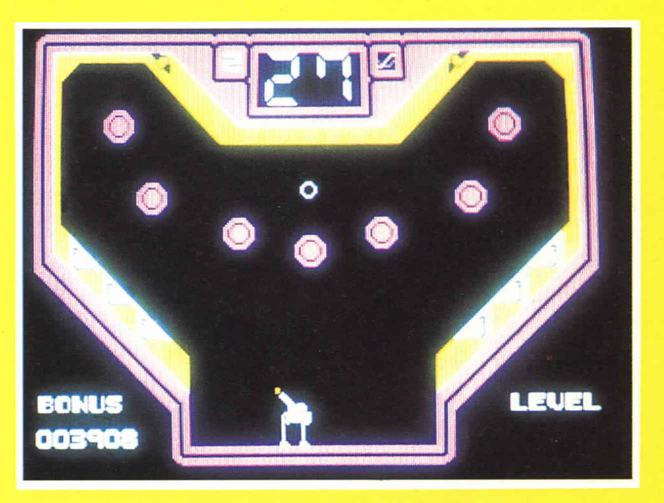


Los gráficos son sencillos pero se encuentran perfectamente definidos

HOTSHOT

Hot Shot es un juego basado a su vez en otros dos grandes conocidos programas que han hecho historia por sí solos.
Estos dos " grandes " son ni más ni menos que los por todos conocidos : Pinball y el típico programa de romper ladrillos. Hot Shot es una recopilación y mezcla de ambos; una idea por tanto innovadora, original y que hacen de él un inusitado juego.
Estamos en un lejano planeta donde la supervivencia es codiciada por todos pero sólo unos pocos pueden conseguirla. Para ello, una vez provisto del atuendo adecuado, te deberás enfrentar a los guerreros más valientes de la galaxia tales como Killer, Wobbly, Yuri, Triffid... y más vale que ganes.
El juego consta de diversas pantallas a cual más rara, cada una y entre éstas una adicional de bonus. Al final de cada pantalla el ordenador te dirá si has pasado o has sido eliminado.
Las habitaciones donde se desarrolla la acción están recubiertas de un material donde todo rebota, así tendrás que estar con mil ojos para que no te mate un rebote perdido.Se puede elegir entre diversos guerreros según jueges tú solo, contra el ordenador o contra otro alienigena. El juego consiste en hacer más puntos que el contrario destruyéndolo si puedes e intentando que no te destruya.
Es en líneas generales un buen programa, donde para llegar a controlar bien a tu personaje deberás ejercitar bastante con tu joystick. Los gráficos son sencillos, a cuatro colores, sin complicaciones; el movimiento incansable y a veces excesivamente rápido.
En definitiva un programa para amantes de lo desconocido.

GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	75%
ADICCION	80%



▲ *Hot Shot es ante todo original*


SOOTLAND
Disponible en
SPECTRUM
SPECTRUM + 3
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

TRUCOS

Marauder (C 64)

Pulsa la tecla commodore, A, 2 y el espacio. En la parte baja de la pantalla aparecerán las palabras CHEAT ON y la colisión entre SPRITES habrá desaparecido.

Arkanoid I (ST)

Alternativamente pulsar la tecla CAPS LOCK y teclear las palabras DEATH STAR (modo trampa). Si aprietas S durante el juego pasas automáticamente de nivel. Si durante la carga tecleas DEATH STAR y PPAJ serás transportado al último nivel.

Better Dead Than Alien (Amiga)

Carga el juego normal y espera que la pantalla de opciones aparezca, teclea CHAMP y estarás en el modo de trampa y si después aprietas la tecla HELP (de Amiga), seguido de juego aparecerán unas armas adicionales.

MAD MIX (Spectrum)

```
  10 REM   MAD MIX +3
  20 REM    by Zidro
  30 CLEAR 24499: INPUT "Vidas i
nfinitas:"; LINE a$: PRINT "Mete
 disco original del MAD MIX y pu
lsa una tecla para seguir..."
  40 PAUSE 1: PAUSE 0: BORDER 0:
 POKE 23739,111: LOAD "4:madmix.
scr"SCREEN$ : LOAD "5:madmix.bin
"CODE : PAUSE 1: PAUSE 100: IF a
$="s" THEN POKE 23759,0
  50 RANDOMIZE USR 24576
```

BEYOND (Spectrum)

```
  10 REM   BEYOND 48K
  20 REM   *by Zidro*
  30 CLEAR 24831: LET l=9
  40 INPUT "Vidas infinitas:"; L
INE a$: IF a$="s" THEN GO TO 60
  50 INPUT "Numero de vidas:";l
  60 PRINT "Pon BEYOND orhginal
(cara "A")..": POKE 23739,111: L
OAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE 2483
2: LOAD ""CODE : IF a$="s" THEN
POKE 38279,1
  70 POKE 37424,l: RANDOMIZE USR
 24832
```

POKES

(Spectrum) GAUNTLET II

```
  10 REM Gauntlet 2
  20 REM  by Zidro
  30 LOAD ""CODE : CLS : PRINT A
T 5,3;"Inmunidad (pulca ´s´ o ´n
´)": PAUSE 1: PAUSE 0: IF INKEY$
<>"s" THEN POKE 45048,0
  40 PRINT ´´"Introduce Gauntlet
 II original ypulsa ´PLAY´ en el
 cassette ..."
  50 RANDOMIZE USR 45000
 100 SAVE "G_2 Poke" LINE 10: SA
VE "G_2 Poke CODE "CODE 45000,52
```

Direccion: 45000 Longitud:52

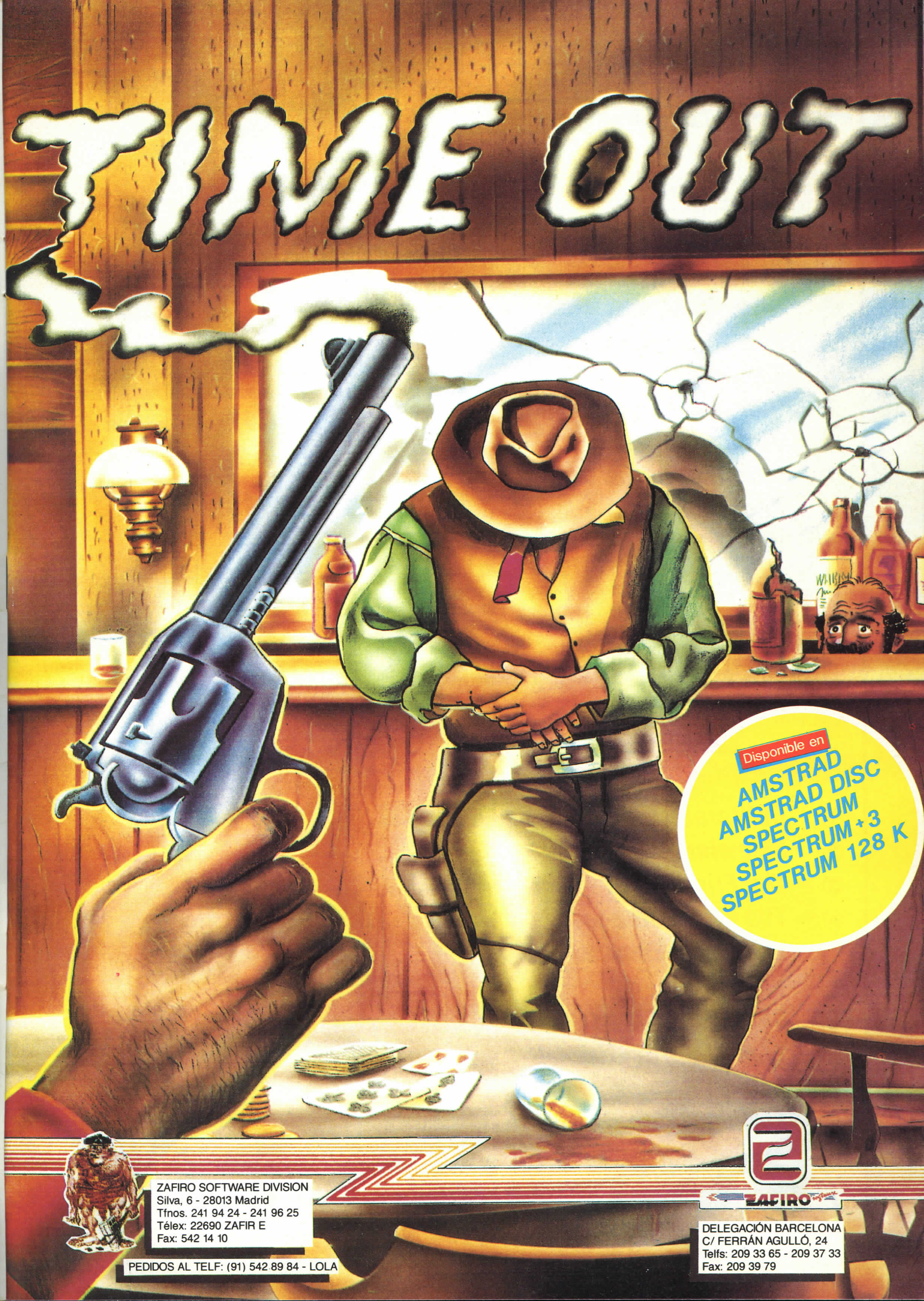
1	21D6AF11005B016400ED	868
2	B0C3005BDD2181BE11AC	1224
3	013EFF37CD560530F121	991
4	185B22ABBFC3B9BE2100	1114
5	5C2272FF3EC9328DE7C3	1375
6	00C00000000000000000	192

MATCHDAY (Spectrum)

```
  10 REM Matchday 2
  20 REM  by Zidro
  25 POKE 23693,7: BORDER 0: CLE
AR 3e4
  30 PRINT AT 3,1;"Introduce el
minuto en el que   quieres que a
cabe cada parte."
  40 INPUT "Parte 1    :";p1´´"Pa
rte 2    :";p2´´"Prorroga 1:";pr1
´´"Prorroga 2:";pr2
  50 PRINT ´´"Pulsa "s" si juega
s en modo 128K"
  60 PAUSE 1: PAUSE 0: IF INKEY$
="s" THEN OUT 65533,15: OUT 4914
9,94
  70 PRINT ´´"Introduce MATCHDAY
 2 original..."
  80 LOAD ""SCREEN$ : POKE 23739
,111: LOAD ""CODE
  90 LET p1=16*INT (p1/10)+p1-10
*INT (p1/10)
 100 LET p2=16*INT (p2/10)+p2-10
*INT (p2/10)
 110 LET pr1=16*INT (pr1/10)+pr1
-10*INT (pr1/10)
 120 LET pr2=16*INT (pr2/10)+pr2
-10*INT (pr2/10)
 130 POKE 47989,p1: POKE 48006,p
2: POKE 48041,pr1: POKE 48056,pr
2
 140 RANDOMIZE USR 41052
 150 SAVE "M.DAY 2 POKE " LINE 2
0
```

TARGET RENEGADE (Spectrum)

```
  10 REM Target; Renegade
  20 REM     by Zidro
  30 POKE 23693,7: BORDER 0: DRA
W 3e4
  40 INPUT "Vidas jugador 1:";v1
´´"Vidas jugador 2:";v2´´"Vidas
infinitas (s/n):"; LINE a$
  50 PRINT AT 5,0;"  Indroduce T
arget; Renegade      y pulsa "PL
AY" ............"
  60 LOAD ""SCREEN$ : POKE 23739
,111: LOAD ""CODE
  70 POKE 51079,v1+1: POKE 51077
,v2+1: IF a$="s" THEN POKE 59911
,180: POKE 63034,0
  80 RANDOMIZE USR 40576
  90 SAVE "RENE 2 POKE " LINE 10
```



TIME OUT
Disponible en
AMSTRAD
AMSTRAD DISC
SPECTRUM
SPECTRUM+3
SPECTRUM 128 K
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

HITS

ATARI ST

①	Skrull
②	Alien Syndrome
③	Carrier Command
④	Terramex
⑤	Vampire's Empire
⑥	Virus
⑦	Defender of the Crown
⑧	Captain Blood
⑨	Hunt for Red October
⑩	Xenon

AMIGA

①	Obliterator
②	Sidewinder
③	The Flintstones
④	The Three Stooges
⑤	Vampire's Empire
⑥	Virus
⑦	Defender of the Crown
⑧	FA/18 Interceptor
⑨	Rocket Ranger
⑩	Terramex



▲ SKRULL se encuentra en la línea de progra

SKR

- **Atari ST**
  Amiga
- **1632**
  Difussion
- **Ver. comentada:**
  Atari ST

Skrull no es una aventura cualquiera, es "LA AVENTURA".

Es un juego lleno de riesgos, peligros, trampas,... donde no falta de nada; todos los elementos de las mejores aventuras hasta el momento programadas se unen en este maravillosa programa, incluso el arcade.

El protagonista, nuestro héroe, es Skrull, hijo bastardo de la mujer-sol y el hombre-sombra, tiene por misión liberar un mundo glauco de tinieblas para rescatar de nuevo la luz.

El paisaje bárbaro en el cuál se desarrolla la acción es ténebre, misterioso, donde sólo los más fuertes sobreviven y Skrull es el mejor.

Bajo unos gráficos espectaculares se encuentra un juego no menos interesante y de fácil manejo mediante iconos.

Los iconos se manejan con el ratón y tienen dos posiciones: derecha e izquierda; de este modo podemos andar, correr y saltar en ambos sentidos. El uso de la espada también tiene dos posiciones: corte al cuello y seccionamiento del cuerpo. Disponemos, además, de tres iconos donde están representados los objetos que en ese momento llevamos; estos objetos pueden ser llaves, diamantes, monedas, piedras preciosas,... y sirven para abrir pasajes y hacer funcionar máquinas.

La acción transcurre por diversos niveles; a medida que te vas adentrando en las profundidades de las tinieblas los peligros son mayores y los escenarios más sangrientos.

Tus enemigos son poderosos y deberás hacer alarde de tu dominio en el uso de la espada para deshacerte de ellos.

Probablemente el primer enemigo que encontrarás será un feroz guerrero vestido con curtidas pieles de león al que te será relativamente fácil derrotar. Algunos otros enemigos son gigantescas arañas que te aplastarán a su paso, una pequeña bandada de asquerosos vampiros que



...mas como Barbarian y Obliterator...

...ULL

te chuparán un poco de sangre, dragones y un sinfín de valientes guerreros y temibles monstruos sedientos de sangre (póngase por ejemplo esqueletos, dinosaurios...). Ten mucho cuidado por donde pisas ya que las trampas que hay en el suelo son numerosas y no dudaran en quitarte algo de energía. No sólo en el suelo sino que de hecho también las hay en las paredes (calaberas que expulsan fuego) y en el techo (desprendimiento de rocas).

Hay puertas que ya están abiertas pero otras tendrás que abrirlas tu mismo. Cuidado con quedarte encerrado entre dos verjas ya que caerá lentamente sobre tí (al estilo Indiana Jones en el Templo Maldito) una pesada piedra que te aplastará sin remedio. Puedes subir y bajar por escaleras y encontrarte puertas sin salida donde moriras irremediablemente.



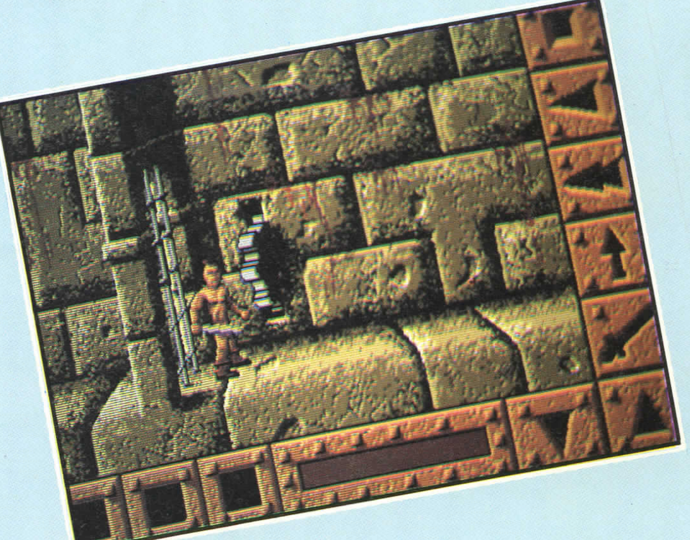
Los gráficos son "bestiales", monumentales, espectaculares,... no se puede decir más de ellos; la animación es fluída y está cuidado hasta el mínimo detalle. Los fondos de los pasillos por los cuales te mueves están increíblemente plasmados, adoptando espeluznantes formas.

Aunque normalmente estas aventuras-arcade fallan estrepitosamente a la hora de trabajar el sonido, en Skrull se ha evitado. Lo han cuidado hasta lo más ínfimo, consiguiendo un fenomenal sonido digitalizado que te hace vivir más a fondo las peripecias de nuestro héroe.

¿ Podrá Skrull, un fornido guerrero, salir ileso de esta interminable horda de terror ? Sólo tu conseguirás saberlo. Estamos ante un juego que hará historia.

¡¡ ES FANTASTICO !!

MEDIA		
97	GRAFICOS	99%
	MOVIMIENTO	95%
	SONIDO	95%
	ADICCION	100%



▲ Gráficos excepcionales



▲ Animación perfecta



▲ Sonido excelente



SPECTRUM AMSTRAD MSX

CASSETTE 875 PTS. DISCO 1.750 PTS.


VEINTINUEVE-UNO, S.A.

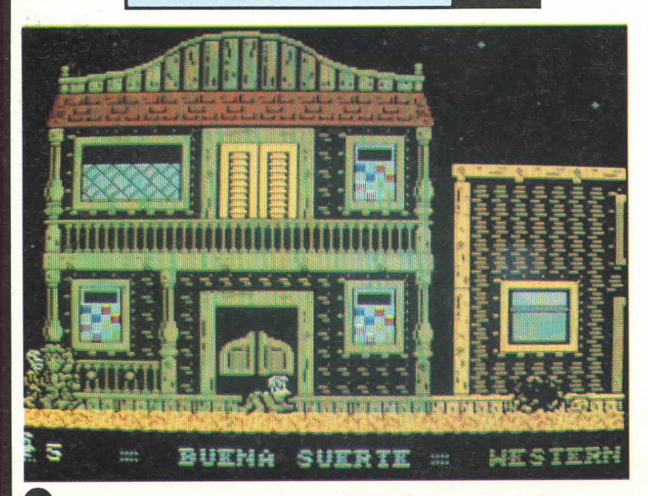


Gráficamente, Time Out ha sido trabajado

TIME OUT

Time Out es un Western en toda regla en donde nada más cargarlo podemos escuchar el pegadizo soniquete de la famosa canción "Oh Susana, no llores más por mi..."
Nuestro personaje, Billy el Niño, se encuentra atrapado en un salvaje pueblo donde se impone la ley del más fuerte y Billy no se queda manco, bajo su apariencia infantil se encuentra un corazón de acero.
En las calles de esta brutal provincia podemos encontrar la variedad más pintoresca de personajes, todos ellos valientes y fornidos pistoleros que no dudarán un solo instante en volarnos la cabeza si Billy se despista un momento.
El pueblo está formado por las típicas casas de madera, saloones, cárcel, moteles y hasta hay un rancho (y no es un rancho cualquiera, es el Dorado); en las afueras del pueblo se encuentra un árido desierto plagado de criminales y asesinos a sueldo, contratados específicamente para mater a Billy.
El armamento con el que está equipado Billy es un par de revólveres de la época.
Nuestros revólveres disparan ráfagas que fulminarán a nuestros enemigos, pero no te puedes permitir el lujo de permanecer en pie mucho tiempo y tendrás que arrastrarte por el suelo para que no te alcancen las balas de tus contrarios. Mucho cuidado con los pistoleros que se encuentran en las ventanas o azoteas de los edificios ya que no cesarán ni un solo instante de tirarte bombas que explotarán al caer al suelo con un radio de acción no muy grande.
Time Out es el primer juego español que aprovecha todas las posibilidades del Spectrum 128K y carga de una sola vez todo el programa.
Practica y aprieta rápido el gatillo, forastero.

GRAFICOS	80%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	70%
ADICCION	70%



El nivel de adicción de Time Out es respetable

- Amstrad CPC
  Spectrum
  Spectrum +3



- Zafiro



- Ver. comentada: Spectrum



THUN
BLAD

Aquí tienes otro superjuego proveniente de otra supermáquina de juegos, Thunder Blade. La novedad de este programa reside en que se cubren dos tipos de perspectivas. Al principio de cada parte se empieza con una perspectiva a vista de pájaro. Tras avanzar unos cuantos kilómetros, descendemos al nivel del suelo y empezamos a esquivar y destruir a todo bicho viviente.
Una de las escenas más espectaculares es sin duda la del recorrido por la ciudad entre los edificios. La velocidad a la que se desplaza es espeluznante. Son pocos los programas que se han desarrollado y que llevan consigo una cantidad tan impresionante de realismo y adictividad.
Para nuestra defensa contamos con un pequeño cañón de 30 mm para defensa inmediata y unos contenedores de misiles aire-tierra que constituyen el terror de tus enemigos, sobre todo las tanquetas.
Otra baza a favor del programa es la diversidad de paisajes, ciudades, mares, acorazados, fortalezas volantes,...

DER
E



- Atari ST
- U.S. Gold
- Ver. comentada: Atari ST



▲ Excelentes gráficos para esta conversión

La única pena de éste juego es el no poder disparar desde una consola como en los bares. Nos pasaba lo mismo con el Afterburner, pierde en espectacularidad. Sólo existe la versión para ST, esperamos que aparezcan para las demás máquinas aunque sabemos que no será lo mismo. En una palabra magnífico.

GRAFICOS	85%
MOVIMIENTO	- -%
SONIDO	- -%
ADICCION	- -%

I LUDICRUS

- Commodore Amiga
- Zafiro
- Ver. comentada: Commodore Amiga

Corren duros tiempos en Roma. Multitud de esclavos son conducidos al circo donde deberán demostrar sus dotes y facultades. La ciudad está degenerada, corrompida; en cualquier esquina te pueden desvalijar, no puedes pasear sin temor ni en las grandes avenidas. El césar no pone remedio a esta grave situación y nuestro héroe, Pijus Magníficus, cansado de las injusticias sociales y de que le asalten cada dos por tres se ha tomado la justicia por su mano.

Las consecuencias no han sido otras que llevarse un buen carro de tortazos y ser llevado al circo lugar donde deberá enfrentarse con diversos adversarios.

Sus rivales no son otros que los más temidos y terroríficos del circuito internacional de circos:

-Herr Liss: un antiguo nazi, con cara de pocos amigos, apodado cariñosamente por los romanos como "quebrantahuesos".

-Bon Dagé: una señorita francesa que trabaja en una tienda de modas y en sus ratos libres se va al circo a hacer un poco de ejercicio. Bajo su bello rostro se encuentra un corazón de hierro.

-Bud Vyzr: el único de los tres rivales que está armado. Bud es profesor de educación física y lucha en la Universidad de Roma y su único lema es "mata si no quieres que te maten". Este tipo te cortará los brazos y si te dejas hasta reducirá tus piernas a la nada.

Después de hacer una rápida descripción de estos tres simpáticos personajes Pijus Magníficus se ve a sí mismo como auténtica carne de cañón, pero aún confía en sus oportunidades; todo depende de tu habilidad.

I Ludicrus es un divertido programa que nos muestra a sus personajes en forma de cómic. La definición gráfica es bastante buena resaltando el movimiento, colorido y los gráficos de fondo. Excelente juego.



▲ Excelentes gráficos en el Amiga

Los gladiadores se deberán enfrentar bajo la inscripción "Blob et Splogicus" y en la presencia del pueblo romano y del César que deberá levantar o inclinar su pulgar echando a suertes la vida de los gladiadores.

Nuestros héroes acaban de saltar al terreno de juego, el público está enfervorizado y no cesan de animar al pupilo local.

Los luchadores se sitúan frente al César y pronuncian la legendaria frase: "Ave Cesar, morituri te salutan".

El César hace una señal al árbitro del partido y este pita el inicio del encuentro.

A partir de ahora tendrás que defenderte con uñas y dientes si quieres llegar al descanso sin estar muy cargado de personales.

No abandones a Pijus Magníficus, un pequeño romano con un gran problema.

GRAFICOS	90%
MOVIMIENTO	- -%
SONIDO	- -%
ADICCION	- -%


FRONTIERS
EN LA FRONTERA DE LA REALIDAD

TRUCOS

Arkanoid I (Amiga)

Si quieres acceder a un nivel superior al 33 que no se encuentra en la máquina de la calle, presiona F3 para un jugador ó F4 para dos jugadores y después teclear el F1 y F2 respectivamente.

Better Dead Than Alien (Atari)

En cualquier punto del juego teclear ELV, presiona simultáneamente la tecla HELP y el botón izquierdo del ratón, aparecerá entonces una pantalla con todos los trucos del juego.

Trailblazer (Atari ST)

Mientras cargas el juego presiona las teclas HELP, I, 1, 2 (una detrás de otra) y después teclea CHEAT. Ahora si durante el juego pulsas F3, no habrá gravedad. Si pulsas F5 cambiarás la forma de la bola. Si pulsas F6, cambiarás la bola al segundo jugador. Pero lo más divertido es si pulsas HELP, pruébalo y verás.

Marble Madness (Amiga)

Mantén la bola estacionaria, quieta, al principio del nivel 1, tendrás una agradable sorpresa.

Virus (Atari ST)

Aprieta la tecla ENTER (en el teclado numérico), mientras presionamos la P, mantén apretada la de ENTER y a su vez aprieta la O (no el cero). En este momento ya entrarás en el modo trampa, el cual te será indicado por una barra de color rojo que verás en el combustible, con las siguientes teclas tendrás diversos efectos sobre el programa:

C—>Efectos especiales, según la aprietes serán alternativos, es decir se pondrán o se quitarán.

L—>Te da un misil o un avión más, cada vez que la pulsemos.

F—>Te pone el fuel al máximo.

D—>Podremos ver la demo del juego.

N—>Salimos del modo trampa.

Ikari Varriors (Atari ST)

Una vez hayamos cogido el tanque, choca contra el edificio más cercano. Aprieta el F1, verás el mensaje de GAME OVER. Ahora cuando vuelvas a empezar una partida serás invencible.

Arkanoid II (Amstrad CPC)

Cuando hayamos cargado el juego, apretar las teclas WEDF a la vez. Aparecerá en la pantalla un borde multicolor, esto quiere decir que el programa ya está en modo trampa, con lo cual si pulsamos al principio de cada pantalla la tecla ESC, se nos abrirán las puertas de escape al siguiente nivel, como si hubieramos cogido el icono que nos hace esta función y que cae de los ladrillos.

Wizball (Amiga)

Haz pausa, teclea la palabra Rainbow, continúa el juego, selecciona el arma que quieras, y cuando pulses la tecla C, ésta se pondrá a tope.

The Great Giana Sisters (Amiga)

Presiona a la vez las teclas A R M I N, con ellas conseguirás ir pasando de niveles fácilmente.

OFF SHORE WARRIOR



A través de todo el espacio conocido, se diluye una doctrina, la de los Pacifistas Intergalácticos. En ella y entre otras muchas cosas, se prohiben los deportes violentos. Incluso en la Tierra, cuna de la humanidad y patria de todo lo truculento y salvaje, se ha logrado erradicar toda violencia. Son cosas del pasado.
Pero como buenos humanos que somos, nuestra rebeldía no tarda en aparecer. Poco a poco, un deporte nacido en las salvajes aguas de los



Atari ST
Amiga
Amstrad CPC
PC



Titus/Proein

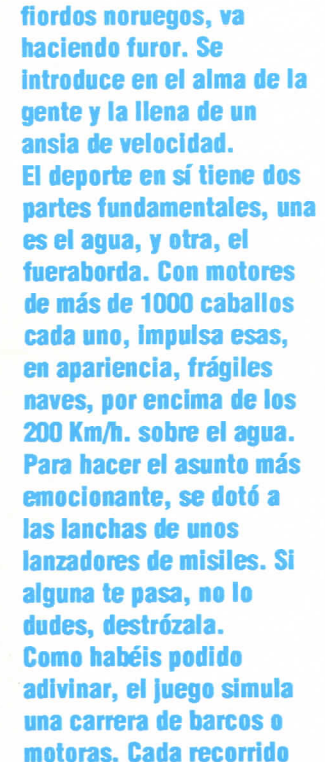


Ver. comentada:
Amiga-Atari ST



▲*Excelentes gráficos y buena animación*

GRAFICOS	83%
MOVIMIENTO	72%
SONIDO	70%
ADICCION	70%



fiordos noruegos, va haciendo furor. Se introduce en el alma de la gente y la llena de un ansia de velocidad.
El deporte en sí tiene dos partes fundamentales, una es el agua, y otra, el fueraborda. Con motores de más de 1000 caballos cada uno, impulsa esas, en apariencia, frágiles naves, por encima de los 200 Km/h. sobre el agua.
Para hacer el asunto más emocionante, se dotó a las lanchas de unos lanzadores de misiles. Si alguna te pasa, no lo dudes, destrózala.
Como habéis podido adivinar, el juego simula una carrera de barcos o motoras. Cada recorrido se carga directamente del disco con unos escenarios que para sí quisieran muchos.
La velocidad alcanzada raya en la perfección. Una de las cosas más alucinantes es ver como la motora levanta la proa cuando acelera a plena potencia.
Otro detalle interesante sobreviene en el momento en el que alcanzamos alguna de las rampas existentes en el lago: nuestra embarcación literalmente vuela.
Lo que se nota en este juego es la cantidad de detalles que presenta. Se nota que están hechos con gusto y habilidad. Un claro ejemplo pueden ser los chorros de agua de las turbinas, la salida de los misiles y su búsqueda del objetivo.
Tampoco quedan atrás los saltos y explosiones de la lancha. Pero lo mejor es esa sensación de aceleración brutal que se produce cuando pisamos el acelerador a fondo y el barco levanta la proa a medida que va generando velocidad.
Los gráficos de presentación, tanto del juego como de las etapas son increíbles, verdaderas obras maestras. Titus se va superando.
Sin duda, uno de los mejores juegos realizados este año para Atari. Felicidades Titus.



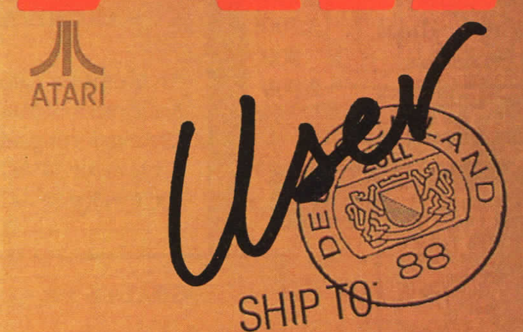


ATARI User

AÑO I
Nº 2
1.988

290 ptas. (Inc. IVA)



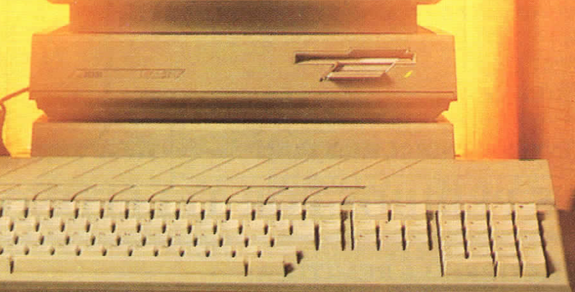





Entrevista
Claude Nahum, Dtor. Gral. de Atari España



Gráficos en el ST



El ordenador en el campo de la música

Superbase
Cómo es y cómo funciona



Se confirman los rumores: escasean los chips de 256 K



ATARI USER, SOFTWARE EN ACCION y AMSTRAD ACCION son publicaciones editadas por



Director
J. Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Jon Garay
Nekane Lekerica
Luis Márquez

Publicidad Editorial
Begoña Gómez
(94) 431 34 18

Publicidad Agencia
Número Uno Comunicación
(91) 431 34 18

Fotografía, Fotocomposición y Maqueta
Ediciones Informáticas del Norte

Colaboradores en España
Jordi Más
Antonio Casals
Juan Rivera
José Manuel Vidal

Colaboradores en el extranjero
Robert Freis (U.S.A.)
Keith Lee (Inglaterra)
Bruno Lautrec (Francia)

Publicidad y Administracción
Egaña, 17
Plta. 5ª - Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)

Edita
Ediciones Informáticas del Norte, S.L.

Imprime
Gráficas Rontegui

Distribuye
S.G.E.L.



EDITORIAL

De nuevo acudimos a la cita ya contraída con todos vosotros el mes pasado.

Pero antes de nada nos gustaría agradeceros la estupenda acogida dispensada a esta nueva publicación. La inmensa cantidad de cartas de felicitación y de suscripciones llegada a nuestra redacción ha supuesto una gran alegria para todos los que hemos estado trabajando en ATARI USER.

Hemos recibido cartas tan alentadoras que difícilmente olvidaremos este primer número. Tampoco han faltado cartas en las que se nos hacían críticas constructivas sobre determinados aspectos de la revista. Nos parece estupendo y por ello abrimos ya en este número una sección dedicada a todos vosotros. En ella podréis ver contestadas vuestras dudas o simplemente reflejadas vuestras opiniones. HACER USO DE ELLA.

Por último, nos gustaría que este segundo número fuese de vuestro total agrado.

La redacción

ENTREVISTA
Entrevistamos a Claude Nahum, Director General de Atari España.

SUPERBASE
Cómo es y cómo funciona una de las mejores bases de datos que existen para Atari.

CARTAS
Dudas y opiniones.

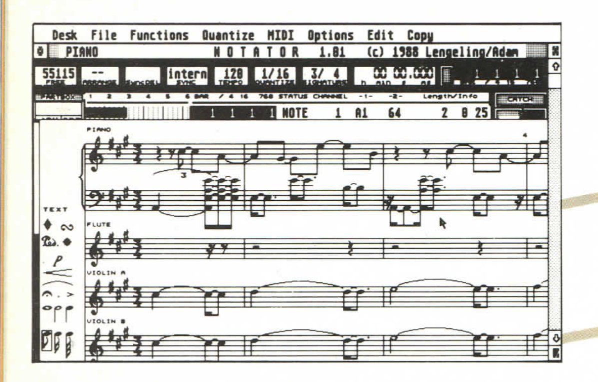
EL CHIP HA MUERTO. VIVA EL CHIP
Los rumores se han confirmado: empiezan a dejarse de fabricar los chips de 256 k.

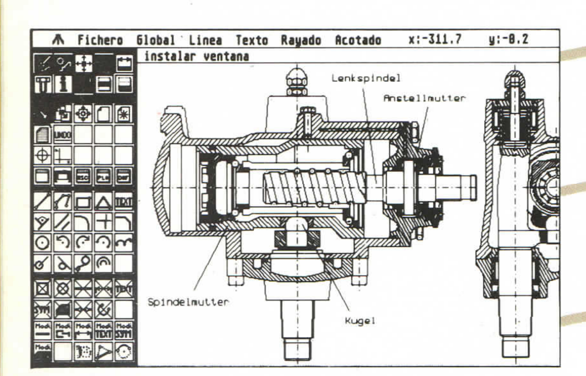
GRAFICOS EN EL ST.
Una panorámica general de lo que ha sido, y es, el mundo gráfico de Atari. Los programas.

EL ORDENADOR EN EL CAMPO DE LA MUSICA
Las ventajas del MIDI.

EMULADOR DE DIABLO 630
para la impresora láser SLM 804 de Atari.

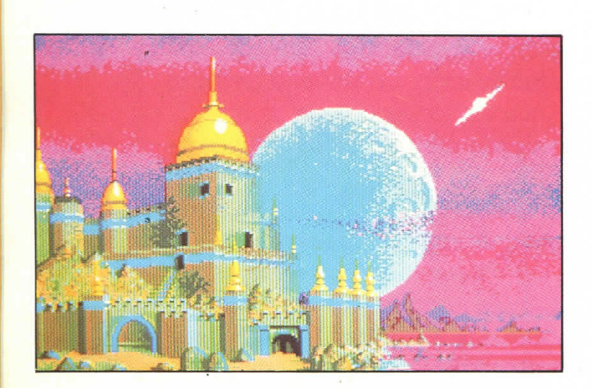
TRUCOS
Todos los meses varios trucos para el Atari ST. Para sacarle más partido





¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?

VISITENOS EN EL S.I.M.O.
STAND E-18
PABELLON 12
(Nivel Superior)







Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial, dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además, el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARJ ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recortando así los costes de producción final. EL MEGA ST con su Blitter (acelerador gráfico) hace la animación aún más fluída.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST

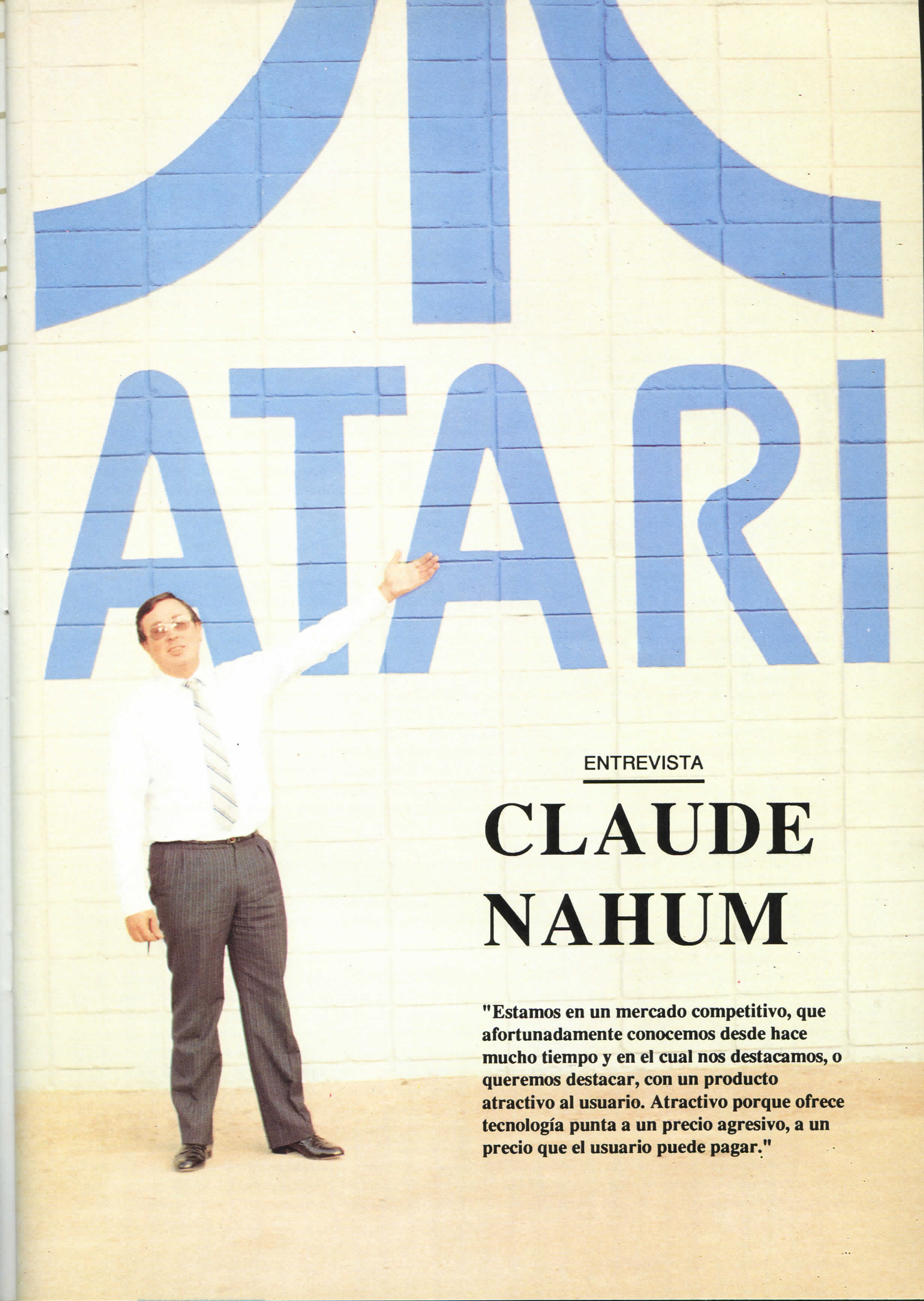
	1040 ST FM	MEGA ST 2	MEGA ST 4
Precio (con monitor monocromo de alta resolución)	145.000 Ptas.	259.800 Ptas.	349.800 Ptas.
Microprocesador	68000	68000	68000
Velocidad del reloj RAM	8 MHz 1024 Kb	8 MHz y 16 MHz* 2048 Kb	8 MHz y 16 MHz* 4096 Kb
Modulador de TV	Si	No	No
Blitter (acelerador de gráficos)	No	Si	Si
Resolución máx. en pantalla B/N	640 × 400	640 × 400	640 × 400
Resolución máx. en pantalla a color	640 × 200	640 × 200	640 × 200
Interfaces	RS232C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externa, cartucho ROM, conexión para monitor B/N o color.		

* Con la tarjeta coprocesadora 68881 (opcional).
° Los precios no incluyen el IVA



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11

DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - MALAGA: 952/29 90 48 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22



ENTREVISTA

CLAUDE NAHUM

"Estamos en un mercado competitivo, que afortunadamente conocemos desde hace mucho tiempo y en el cual nos destacamos, o queremos destacar, con un producto atractivo al usuario. Atractivo porque ofrece tecnología punta a un precio agresivo, a un precio que el usuario puede pagar."

ENTREVISTA

Por Begoña Gómez

Intelectual, políglota, especialista en Ingeniería Eléctrica e Informática, Consejero Delegado, Director General de Ordenadores Atari, ...Claude Nahum, con su cordial seriedad, olvidó por unos minutos su abundante trabajo para charlar con nosotros.

Sr. Nahum, ¿qué es y qué filosofía sigue ATARI España?

ATARI es una empresa que fabrica y comercializa una gama de productos electrónicos que van desde videojuegos a ordenadores profesionales pasando por ordenadores domésticos, home-computer y ordenadores personales. Tenemos una gama muy amplia, pero estamos en un mercado competitivo que, afortunadamente, conocemos desde hace mucho tiempo y en el cual nos destacamos, o queremos destacar, al ofrecer un producto atractivo al usuario porque lleva una tecnología punta a un precio agresivo, a un precio que el usuario puede pagar. Esto para mi es lo fundamental: la relación calidad precio que ofertamos.

Sr. Nahum, sabemos que ATARI España ha alcanzado ya los objetivos previstos para el año 1.988. Si ello es cierto y teniendo en cuenta que se aproxima el último trimestre del año y casi el más productivo en cuanto a ventas se refiere, hay que suponer que ATARI superará ampliamente las previsiones. ¿Qué puede decirnos al respecto? ¿Es cierto que se han superado todas las previsiones?

Vamos por muy buen camino, al principio de cada año se establece un plan y estamos dentro de lo que estaba previsto, realmente, un 15% más adelantados. Ahora, lo que es cierto es que es un campo en el que es muy difícil hacer este tipo de previsiones y sobre todo para una empresa que, como Atari, crece muy rápidamente. Este año tendremos una facturación que supera en 5 veces a la del año pasado, entonces es muy fácil equivocarse.

¿Cual es el planteamiento de ATARI, de cara a estas Navidades?

Económicamente, se va a realizar, de cara a estas Navidades, la mitad de la facturación del año, esto viene de dos fenómenos, uno es el normal del mercado por estas fechas y el otro es el crecimiento de nuestra presencia en este mercado porque más y más se va aceptando el standar ST de ATARI como un standar de mercado. Se está ampliando la distribución, estamos haciendo grandes esfuerzos por establecer una distribución más amplia sobre todo en Andalucía y el País Vasco. El resultado de este trabajo, de esta presencia, pretende ser el aumento de las ventas.

Corren rumores de que Atari está preparando el lanzamiento de varios productos nuevos ¿Podría decirnos, si los hubiera, cuáles son estos productos y cuándo estarán disponibles en nuestro país?

ATARI, fiel a su filosofía de seguir los avances tecnológicos, está buscando nuevos productos o nuevos procesos que hagan que nuestra línea actual sea absoleta. No vamos a esperar a que la competencia salga con algo mejor, lo haremos nosotros primero. Por ello, siempre estamos buscando nuevos productos, siempre estamos trabajando en nuevos proyectos. Para este año lo que tenemos previsto lanzar, en cuanto a hardware, se limita a un PC de altas prestaciones, el PC5, y un disco duro de 60 Mb para la línea ST. Existen, además, otros productos que serán una realidad el año próximo, probablemente novedades que se van a presentar en el Informat de Marzo-Abril del año próximo, pero de momento no vamos a adelantar nada hasta que esto no sea una realidad.

Entonces, cree Ud. que la gama ST puede considerarse como el Standar de los 16 Bytes?

Claro, ese es nuestro reto, nuestro objetivo, el establecer en España el ST como un nuevo standar de ordenadores y de hecho esto está ocurriendo en otros países de Europa. En Alemania o en Francia existen actualmente 3 standars: APPLE (Macintosh), ATARI y COMODORE (Amiga). Estos son los nuevos standars que se están repartiendo el mercado de ordenadores personales en Europa. De hecho el trabajo que estamos haciendo en España es establecer el ST como standar también, por eso tenemos una gama muy amplia para diferentes tipos de aplicaciones, gustos y usuarios, que va desde las utilizaciones de juegos donde hemos posicionado al 520 como ordenador de entrada y donde se puede hacer mucho más ahora con disquetera de doble cara ya que sólo tiene una pequeña diferencia con el 1040, que es la memoria que lleva integrada. El 1040 es el ordenador personal para profesiones liberales o para que el individuo lo tenga en su casa. Permite llevar muchos programas, de productividad, hojas de cálculo, bases de datos, ya muy sofisticados. El 1040 o el Mega están destacando bastante en el campo del diseño gráfico. El Mega, por ejemplo, está orientado claramente hacia la Autoedición y aplicaciones "serias". Del mismo modo para las aplicaciones musicales todos esos ordenadores pueden llevarlo perfectamente, gracias



"Estamos seguros de que siempre se pueden mejorar los productos. A nosotros lo que nos preocupa es mejorar sin incrementar los precios. Intentando siempre avanzar tecnológicamente abaratando costes."

al interface MIDI que está establecido como standar. Resumiendo, podemos decir que tenemos una gama muy amplia que va desde las aplicaciones en el 520 hasta aplicaciones de cálculo de estructuras o de cálculos muy sofisticados con los Mega ST. Estamos, en este momento, trabajando en una placa que lleva un coprocesador matemático para el Mega ST que permite correr los programas a 16 Mh, entonces con esto el Mega ST es el primer ordenador que permite tener por 300.000 ptas 2 megas de memoria y aplicaciones que corran a 16 Mh. Esto en el mundo PC no existe o puede existir con ordenadores que valgan 800.000 ptas., que es muy diferente.

Y... ¿qué hay del portátil de ATARI, el denominado Atari STACEY?

El portátil de Atari lo introduciremos el año próximo para reforzar el ST como estandar. Para la gente que teniendo un ST en su casa, un ST en la oficina, que pueda disponer de un ST en el avión, en el hotel... Es un mercado que, por sus características, es relativamente pequeño porque a diferencia de otras marcas tenemos como objetivo dar una calidad muy importante a la pantalla. Para obtener una calidad aceptable es necesario aplicar una tecnología, hasta ahora, muy cara, pero que, poco a poco, está llegando al alcance de todos y por esto estamos nosotros interesados, aún así sigue siendo relativamente cara. No puedo dar una fecha de salida, ni añadir mucho más porque no tengo en mi oficina un prototipo funcionando, cuando lo tenga, continuaremos hablando sobre el tema.

En Sonimag pudimos ver por primera vez el Transputer. En Inglaterra se espera que salga a la venta en diciembre a un precio que ronda el millón de pesetas. ¿Cuando estará listo en España? ¿Cual será su precio?

El Transputer comenzará con una venta muy selectiva a finales de año y en este país también. Ya hemos suministrado el primer Transputer a la Universidad de Valencia para desarrollos de programas y lenguaje de programación. A partir de Diciembre los primeros Transputer que se van a servir iran a usuarios sofisticados, a usuarios que con lenguajes de programación puedan hacer sus propios programas. Estos primeros usuarios son las casas de software, que se dan cuenta de la importante relación calidad-precio de estos aparatos, o universitarios. Pasarán, aproximadamente, unos seis meses hasta que sean suficientes los programas de aplicaciones para lanzarlo en plan más masivo. Su precio no será de un millón de pesetas, sino de 600.000 ptas. para el transputer, pero quiza la configuración completa sí podría llegar al millón. El nombre es el ATW (ATARI TRANSPUTER WORKSTATION - Estación de trabajo Atari)

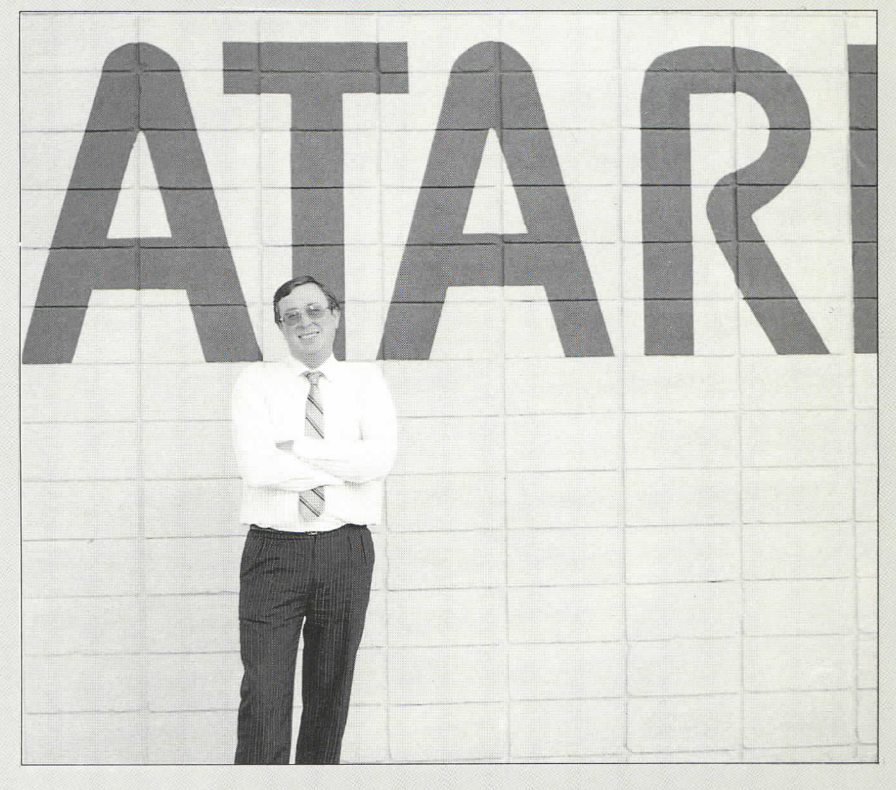
Sr. Nahum, para los usuarios que no saben con certeza qué es el Transputer, ¿podría hacernos una breve descripción?

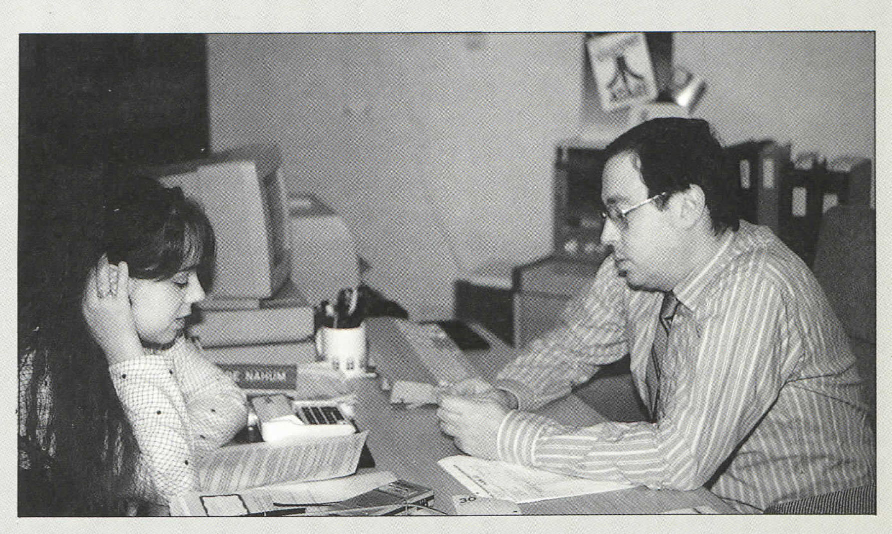
Hay 2 conceptos diferentes aquí, un Transputer es un microprocesador que tiene ciertas características y en este caso se está hablando solamente de esto, entonces un microprocesador es un chip. Ahora, podemos hablar también del Transputer de Atari como una estación de trabajo basada en estos chips. La diferencia de los ordenadores basados en estos chips es que utilizan el modo de cálculo repartido para gestionar las diferentes tareas del ordenador. En el ordenador convencional todo se hace en secuencia, en un microprocesador. En el Transputer que vamos a lanzar se está utilizando el cálculo paralelo que significa que varias tareas se están haciendo al mismo tiempo en paralelo en diferentes microprocesadores. Cada ordenador personal lleva un microprocesador, un Transputer puede llevar de uno hasta 16, haciendo más cosas y calculando más rápidamente.

Es de dominio general que se aproxima una batalla campal entre las máquinas de 16 bits. El ST es una

supermáquina pero, ...¿puede decirse que se ha alcanzado la cota final en cuanto al desarrollo de este ordenador o aún es posible, tecnológicamente hablando, mejorar sus características y prestaciones?

Siempre se pueden mejorar las características. A lo largo de este periodo hemos tenido como 10 ó 15 revisiones de la placa del ordenador que corresponde a mejoras internas en cuanto a fiabilidad, en cuanto a integración del sistema operativo en la ROM, en cuanto a reducir el número de componentes para bajar el coste que son importantes. Mejoras también en cuanto al acelerador de gráficos, el blitter, que hemos incorporado recientemente en una parte de la gama y que podría mejorar también la definición en pantallas, etc. Hay muchos campos en los cuales siempre se pueden mejorar los productos. Lo que nos preocupa en relación a nuestro mercado es mejorar sin aumentar el precio, siempre y cuando esas mejoras permitan abaratar costes o hacer un diseño base para que por el mismo precio podamos dar mas.





Sr. Nahum, ATARI ha apostado con el Mega ST y la impresora Laser por la Autoedición. ¿Puede decirse que Atari lo ha dicho ya todo sobre este campo o aún tiene algún as guardado en la manga?

Este es un mercado muy profesional, que necesita mucha dedicación y trabajo para aportar soluciones de calidad, esto significa tener, además de los productos que tenemos en cuanto a hardware, una oferta de software que se intenta continuamente mejorar. Existen de hecho programas que son muy buenos para la mayoría de los usos. Nosotros pretendemos sacar ahora el Calamus, un nuevo programa que da unas prestaciones equivalentes a la de los mejores de la competencia. Estamos trabajando también en un software, UltraScript, que permite asegurar una compatibilidad PostScript con las impresoras Atari. Además existen otros como el Test Insert que están en Betatest y que vamos a sacar en los próximos meses. Entonces pienso que la oferta que tenemos es una oferta seria. Habrá algunos sectores que necesitarán una calidad aún más avanzada, exigiendo más de lo que tenemos, pero estamos trabajando para conseguir ese sofisticado software.

Ahora que los 16 bits se están haciendo populares parece difícil que los 8 bits puedan continuar ocupando una parte importante del mercado. ¿Piensa Atari dar un empujón a sus máquinas de 8 bits? ¿Qué ocurrirá en España? ¿Se tomarán las mismas resoluciones al respecto en nuestro país que en EEUU donde los 8 bits de Atari están ampliamente difundidos?

Los 8 bits abarcan un campo muy interesante porque no vamos a alcanzar niveles de precio superior a las 20.000 ptas. Podemos decir que existe un mercado de la gente que utiliza sólo estos ordenadores para juegos y de hecho es el posicionamiento general de los 8 bits bien sea un XE de Atari, un Spectrum o Commodore 64. Reconociendo esto lo que estamos lanzando es la consola XE, que viene a ser un ordenador de 8 bits sin el teclado y con una pistola para que esta sea la máquina de juegos sofisticada.
Pensamos que más y más el mercado de los 8 bits se está utilizando principalmente para juegos enfocándose a cónsolas a un precio asequible (20.000 ptas. incl. IVA) con programas en cartuchos que se pueden cargar instantáneamente y a un precio normal, valen 1.200, 1.500 ptas. Esto sí tiene mercado

y estamos apostando por las cónsolas de vídeojuegos, donde no hay que olvidarlo, Atari empezó y donde queremos seguir con una presencia importante en este mercado, de hecho estamos teniendo un gran éxito con ello.

Sabemos que son muchos los grupos profesionales y personalidades de la música que trabajan con el ST e incluso que existe en España una asociación de músicos profesionales cuya arma de trabajo a la hora de componer es el ST. SR. Nahum, ¿qué opinión le merece el éxito del Atari ST en el campo de la música profesional?

Yo estoy encantado, pienso que hemos acertado en diseñar el interface Midi. Los chicos han elegido el Atari ST porque el ordenador lleva como standar todo lo que necesitan para trabajar, es razonable de precio y puede tener mucha memoria para las conexiones de secuenciadores y muestreos, todos esos detalles que necesitan mucha memoria para las composiciones musicales. El producto es muy adecuado a las necesidades de estos grupos porque aunque esto lo podrían hacer con un PC les saldría un precio 4 veces superior. Pienso que por eso está teniendo tanto éxito en este campo. El de los gráficos sería otro de los campos en los que la gente está aprovechando toda la capacidad de este ordenador, ahora, para llevar una contabilidad el ST lo hace pero lo puede hacer también cualquier compatible, en este sentido los compatibles tienen la ventaja de haber empezado hace mucho más tiempo.

Atari cuenta con una solución para las comunicaciones ¿Puede decirnos de qué elementos consta y cuál ha sido la aceptación general de este paquete?

Es la misma idea que para los músicos de utilizar las tarjetas, un PC necesita tarjetas de comunicaciones, el Atari lleva como standar el interface RS322 que permite acoplar un modem, entonces siempre nos comparamos al standar del mercado, el PC, porque es más sencillo utilizar el ST para comunicaciones que un PC y además cuesta menos.

Atari es consciente de la importancia que tiene el software para una máquina de las prestaciones del ST. ¿Ha tomado Atari alguna medida para incrementar aún más la lista de software disponible en nuestro país? ¿Está trabajando Atari en el desrrollo de nuevo software? ¿Cuenta Atari España con algún departamento de desarrollo a este nivel?

Está clarísimo que existen miles de programas y que cada día salen más, tenemos hasta dificultades en conocerlos todos. Nosotros disponemos de un departamento de desarrollo que está para informar a los usuarios y a las casas de software, sobre todo porque este campo se mueve muy rápidamente. Le estamos dando, cada día, una mayor prioridad porque cada vez sale más software especializado o genérico. Así es como debe ser porque habiendo una mayor cantidad, el usuario siempre podrá desarrollar una mayor capacidad selectiva.

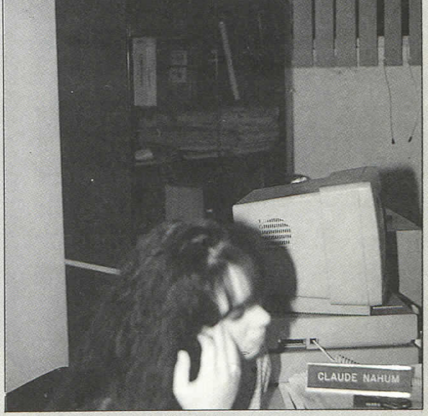
"ATARI es un empresa que fabrica y comercializa una gama de productos electrónicos que van desde vídeojuegos a ordenadores profesionales, pasando por ordenadores domésticos y ordenadores personales."

Sr, Nahum, Ud. es Director General de Atari en España, pero...¿es Ud. usuario del ST?

Desde que salió ,en casa y en la oficina, ahora estoy esperando el portátil...

Para finalizar una última pregunta: ¿Qué opinión le ha merecido el lanzamiento de ATARI USER?

Para mi es algo que estaba esperando,. una revista para los usuarios de Atari y me hubiera sido fácil lanzar esto haciendolo nosotros directamente pero no queríamos hacerlo así, queríamos encontrar gente independiente que pueda dar al usuario de Atari una información objetiva sobre el mundo de Atari, sobre los programas, sobre los periféricos, sobre el hardware que sale continuamente y para mantener esta objetividad es importante que sea una revista independiente que no este influenciada por Atari o por distribuidores de Atari, se trata de que no tenga conflicto de interés. Entonces pienso que esta objetividad es una ventaja para el usuario de Atari. Estamos colaborando con la revista Atari User porque nos interesa como Atari que los usuarios de Atari estén informados y presentamos las novedades a Atari User respetando la objetividad y la independencia de esta revista. □





SUPERBASE

La familia Superbase está compuesta en la actualidad por tres programas: Superbase Personal, Superbase Profesional y Superbase II aunque este último no se puede encontrar en España.

Por Pipo

Superbase

Imagine que tiene un archivo de 1000 fichas de todos los libros de su biblioteca. Quiere buscar ciertos libros en función de los criterios: Que traten de la Historia de la Segunda Guerra Mundial y que tengan menos de 200 páginas. ¿Cuanto tiempo tardará en hacerlo? ¡Supongo que mucho!. Sin embargo, un ordenador es capaz de hacerlo de forma casi inmediata.

El hecho de tener los datos "dentro" del ordenador representa una gran ventaja frente a los métodos tradicionales de almacenamiento como las hojas de papel, las carpetas y los archivos.

El ordenador permite efectuar búsquedas muy rápidas. Estas se pueden hacer con uno o varios criterios.

La informática también resuelve el problema físico del almacenamiento. 500.000 fichas de cartón ocupan sin duda más sitio que su querido Atari ST con el o los discos duros.

Características deseables

Unas de las posibilidades más interesantes de los buenos programas de base de datos es la capacidad de operar sobre ciertos datos con fórmulas matemáticas y lógicas.

Me parece necesario advertirle que todas estas ventajas no son válidas si hay pocos datos que almacenar. Si desea tener una base de datos de 50 fichas sobre los números de teléfono de sus amistades , no utilice su ordenador. Tardará más en encenderlo, en cargar el programa y el fichero que en consultar su agenda.

Existen muchas bases de datos para el Atari ST (Db Master One, Db Master Two, Laserbase, Trimbase, Db-Man, etc...). Algunas, como Db Master One, no son adecuadas para el almacenamiento de grandes cantidades de datos.

A medio y largo plazo es mejor invertir en otro programa aunque le parezca caro.

Una buena base de datos ha de ser de tipo Relacional. Eso quiere decir que puede relacionar informaciones procedentes de varios ficheros a la vez. Supongamos que tenemos un fichero con las características de los productos que vendemos y otro con nuestros clientes. En la ficha de cada cliente se ubican los nombres de los productos que suele comprar. Si tenemos una base de datos relacional, podemos hacerle generar un informe con los datos de cada cliente seguido de las características de cada producto que compra (marca, precio, etc...). De esta forma nos ahorramos introducir en las fichas de los clientes los datos de los productos. Nos evitará también tener que modificar dichas fichas cuando el precio de los productos cambie; bastará con hacerlo en el fichero de los productos.

Para los que trabajamos con el Atari ST, una buena base de datos ha de ser potente pero también facil de uso. Esta última característica es quizá la más difícil de encontrar en microinformática (sobre todo en el frio mundo de los compatibles PC).

La oferta Superbase

La familia "Superbase" está compuesta actualmente por tres programas: Superbase Personal, Superbase Professional y Superbase II.

Su facilidad de uso y su potencia han hecho de ella un elemento imprescindible para todos lo que tienen que archivar datos. Sin embargo, en aplicaciones más complejas, no puede competir con un producto como DBASE III. Para eso está el hermano mayor Superbase Professional. Incorpora un lenguaje de programación (el DML), un editor de textos y un editor de formularios.

Superbase II es la versión para el gran público de Superbase Professional. No posee lenguaje de programación ni editor de formularios. Lleva un editor de textos y existen facilidades para el mailing. Se ha mejorado el acceso a disco. Las fichas están almacenadas en RAM y son enviadas al disco cuando el usuario termina de trabajar. Es un método mucho más rápido que el de Superbase Personal en el cual, cada vez que se

define una ficha el lector de diskette se pone en marcha para almacenar los datos recien introducidos.

Por ahora Superbase II no se puede encontrar en España.

Superbase Personal y Superbase Professional

Vamos a detallar los aspectos comunes existentes entre el Superbase Personal y el Superbase Professional.

En el Superbase Professional existen tres modos de acceso a un determinado fichero (sólo consulta de fichas, lectura y escritura, y todos los privilegios). Estos se determinan por el Password o contraseña, que debe introducir el usuario nada más cargar el programa.

Para listar las fichas basta con pulsar con el ratón sobre botones en pantalla similares a los de un vídeo. Este método es muy intuitivo y por lo tanto asimilable rápidamente por cualquier usuario. (figura 1)

(figura 1)

Vamos a crear un fichero mostrando paso a paso las diversas posibilidades que ofrece el Superbase.

1. Seleccionamos Project New File (proyectar un nuevo fichero) e introducimos el nombre del fichero que se desea crear.

2. Creamos los campos de información a utilizar definiendo sus características.

Un campo es una zona de tamaño fijo donde se pueden almacenar datos. Una ficha está compuesta por varios campos. Existen campos de varios tipos:

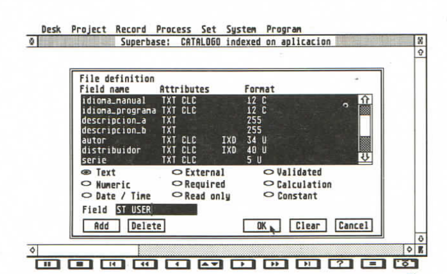
-De texto

-Numéricos

-Fecha / hora

-Externos

El número de campos por ficha es en teoría ilimitado. (figura 2)



(figura 2)

Un campo definido como externo contiene el nombre de un fichero de texto o de imagen. La base de datos puede contener gráficos y visualizarlos en cualquier momento.

Los Atributos de un campo son:

- Required (no se puede dejar en blanco).

- Read only (sólo lectura)

-Validation (verifica la información que se introduce)

- Calculation (se acopla una fórmula al campo).

Un campo puede ser definido como "campo de respuestas múltiples" (hasta 9). Estos campos pueden ser muy útiles en ciertas ocasiones. Por ejemplo si un cliente tiene varios números de teléfono.

Las fórmulas permiten hacer tratamientos multifichero. Pueden coger informaciones de campos que se encuentren en diferentes ficheros. Supongamos que tenemos un fichero de productos y otro de fabricantes. Con la fórmula adecuada podemos hacer que cuando se introduzca el logotipo de un fabricante en el fichero productos, el ordenador ponga automáticamente su nombre completo y su dirección trás haberla buscado en el fichero fabricantes.

Se pueden hacer verdaderas maravillas con las fórmulas.

La definición de las fichas del fichero puede ser modificada sin tener que volver a introducir de nuevo los datos.

3. Especificamos qué campos han de ser indexados.

Puede haber hasta 999 campos indexados. El mínimo es 1. Si buscamos una información perteneciente a un campo indexado, el resultado aparecerá inmediatamente. Sin embargo, cuando se quiere acceder a una información que se ubica en un campo no indexado, el ordenador tiene que leer secuencialmente todas las fichas hasta encontrar la que busca.

4. Salvamos la definición de nuestro fichero.

5. Al rellenar las fichas, el usuario dispone de 4 maneras de visualizarlas:

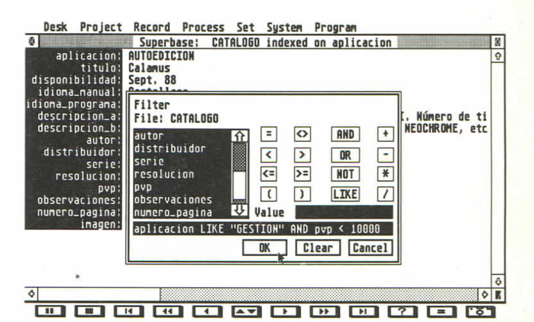
-Table View: En forma de tabla. La anchura de las columnas puede ser modificada con el ratón.

-Form View: Permite disponer los campos como parezca.

-Record View: Los campos aparecen uno debajo de otro. No se pueden modificar sus posiciones.

-Visualización con un formulario gráfico previamente definido.

Superbase dispone de un filtro que permite hacer una selección de las fichas que se desean visualizar o imprimir. (figura 3)



(figura 3)

Con éste, el usuario dispone de una función muy potente para efectuar búsquedas.

Supongamos que tenemos un fichero de clientes y queremos que el ordenador nos informe sobre todas las personas que viven en Barcelona y cuyas compras han sido superior a 1.000.000 de pts.

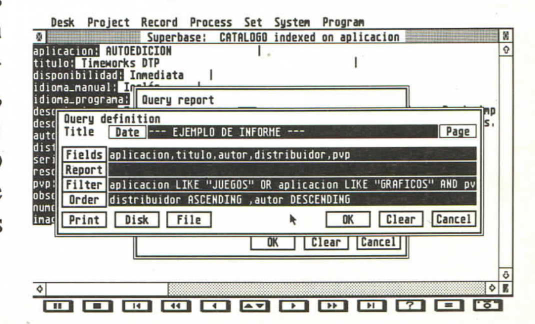
Digamos que el campo que contiene el domicilio se llama *Domicilio* y el que contiene el importe de compras *Compras* .

Introducimos en el filtro la fórmula siguiente:

Domicilio LIKE " BARCELONA" AND *Compras* > 1.000.000

En el menú 'Process' se ubica el 'Query'. (figura 4)

(figura 4)



Este último puede ser considerado como el corazón de Superbase.

Permite crear informes sobre uno o varios ficheros. El usuario ejerce un control total en cuanto a la selección de datos. El 'Queri' se compone de 5 funciones :

-'Fields': Selecciona los campos y ficheros con los que se quiere trabajar.

-'Report': Define el tipo de tratamiento que se quiere efectuar con la información procedente de las fichas.

-'Filter': Esta función ya ha sido explicada.

-'Order': Define el orden de presentación (ascendente o descendente).

El 'Queri' (consulta) ofrece la posibilidad de:

- Crear filtros complejos y almacenarlos en disco para no tener que definirlos cada vez.
- Efectuar tratamientos multifichero.
- Hacer informes. Los profesionales lo harán preferentemente con las facilidades del programa Forms Editor.
- Clasificar las fichas en cualquier orden. Existen varios niveles de clasificación.
- Sacar las informaciones obtenidas en pantalla, en impresora, en fichero ASCII o hacia una nueva base de datos a partir de una combinación de varios ficheros.

SUPERBASE PROFESSIONAL: Un paso adelante.

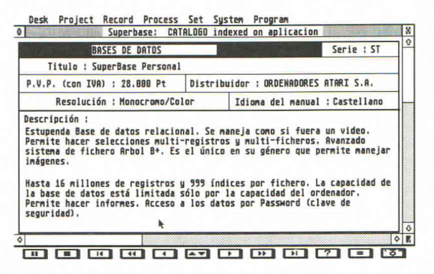
Superbase Professional viene con un programa que permite crear formularios con la facilidad y flexibilidad de un programa especializado en dibujos de objetos como Easydraw. (figura 6)

(figura6)

Los formularios pueden servir para:

- Visualizar las fichas en pantalla.
- Imprimirlas.
- Introducir y modificar datos.

(figura 7)



(figura 7)

Estos utilizan varias fuentes GDOS y se componen de elementos gráficos (cajas, líneas, tramas,...)

Una posibilidad muy interesante de los formularios es que pueden contener informaciones procedentes de varios ficheros. Esto permite crear, de manera muy sencilla, informes multificheros.

Superbase Professional contiene además 2 módulos importantes:

1. Un editor de textos (para mailings y etiquetas)

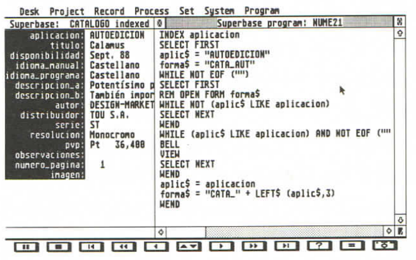
El mailing se hace de la forma más sencilla posible. Se escribe la carta y en vez de poner el nombre, apellidos y dirección del destinatario se introduce el nombre del campo del fichero donde se ubican esos datos.

A continuación se seleccionan los destinatarios con un filtro y se imprimen las cartas.

Ampliando sus posibilidades

2. El lenguaje de programación DML.

Superbase Professional cuenta con un lenguaje de programación cuyo nombre es DML. Este es un lenguaje muy parecido al BASIC. (figura 8)



(figura 8)

Incluye la mayoría de sus comandos e instrucciones (FOR i=x TO y STEP z ; GOSUB ; GOTO; WHILE; WEND; ON x GOTO; CHR$ (); LEFT$() etc...). Posee además una serie de potentes instrucciones para gestionar los ficheros. Todo lo que se puede hacer manualmente en el entorno Superbase también se puede obtener en modo programación con el DML.

El DML es un lenguaje completo (tiene unos 200 comandos e instrucciones)

El DML puede servir para generar complicados informes o procesar informaciones de las fichas. Sin embargo, lo más interesante es usarlo como generador de aplicaciones para producir sofisticados sistemas de base de datos. Las aplicaciones pueden incorporar menús de cascada, cajas de diálogo y ventanas. Por lo que es probable que el usuario las encuentre fáciles de usar.

Es posible proteger programas en DML. De esta manera no se pueden listar ni modificar. Si llama un fichero DML 'START. SBP' , se ejecutará automáticamente al cargar Superbase Professional.

Precision Software Ltd. está actualmente programando un generador 'run time' que transforma cualquier fichero DML en programa ejecutable sin la presencia de Superbase Professional.

CONCLUSION

Superbase Professional, por su precio y capacidades, es una base de datos destinada al mercado profesional. Hace del Atari ST un sistema realmente eficaz y a bajo coste en comparación con las capacidades que ofrece frente a la competencia. Superbase Professional y el Atari ST son una buena combinación para responder a las necesidades de la pequeña y mediana empresa.

Superbase Personal es una estupenda base de datos para los que no necesitan desarrollar aplicaciones específicas con el lenguaje de programación ni hacer mailings. ■

Superbase Personal: 28.000 pts. (inc. IVA)
Superbase Professional: 70.000 pts. (inc. IVA)

El chip ha muerto. Viva el chip.

Los rumores han sido confirmados. Los chips de 256 K están anticuados, se empiezan a producir en serie los de un mega.

La noticia ha revolucionado todo el edificio informático, desde sus cimientos (fabricantes) hasta su piso más alto (compradores). Japón va a dejar de fabricar los chips de 256 K (de hecho, la producción no ha crecido últimamente) en favor de las nuevas DRAMs (Dinamic Random Access Memories, memorias dinámicas de acceso aleatorio) de un Megabyte.

Actualmente, las empresas niponas sustentan el 90 % de la producción mundial de semiconductores. En los Estados Unidos, la única empresa que desarrolla y produce sus propios chips (256K y un Mega) es *IBM*, el gigante azul. Incluso *Texas Instruments*, que es el lider norteamericano en producción de memorias de 256K, las fabrica en una planta industrial de su pertenencia en Japón.

Pero la pregunta que nos ronda por la cabeza es la siguiente, ¿en qué manera, afecta este cambio en la politica de fabricación a los usuarios de ordenadores como nosotros? La respuesta es inmediata, aunque en un principio difícil de ver a simple vista. Por ejemplo, en estos momentos, un ordenador medio, pongamos por caso un PC de *IBM* o cualquiera de sus clones, lleva de memoria standard 512K. Se prevee que muy pronto, ese PC necesitará tener del orden de entre 2 y 10 megas. Esto, por supuesto, redunda en el bolsillo del consumidor disparando los precios.

Actualmente, todos los esfuerzos van dirigidos a la producción en masa de DRAMs de 1 Mega. La generación actual de 256K está viviendo sus últimos días. Se calcula que en el plazo de 2 ó 3 años a lo sumo, este tipo de chips se haya dejado de fabricar en cantidades importantes.

Para las compañías ha resultado un verdadero mazazo. Muchas de ellas han detenido proyectos y hasta producciones de gamas de ordenadores a la espera de lo que ocurra. Y no hablamos de casas pequeñas como *Epson*, *Zenith* y la mismísima *Hewlett-Packard*.

Una solución al problema sería que los norteamericanos fabricaran sus propios chips. La palabra es rentabilidad. Los costos de fabricación japoneses son muchísimo más bajos que los de sus colegas americanos. Los obreros japoneses trabajan bastante más y más barato que los americanos.

Precedentes

Hacia finales de 1982 y principios de 1983, se empezaron a producir las RAMs de 256 Kbytes. En principio fue America la que las sacó al mercado, pero en poco tiempo, Japón dominaba el 92 % del mercado.

El desarrollo de las Rams dinámicas ha sido espectacular, la DRam de 1 K se fabricó a principios de los sesenta, hoy ya se fabrican las de un Mega, y se prevee que hacia el año 2000, las DRam que se manejen serán del orden del Gigabyte.

La fabricación en serie de chips de un Mega implica unos riesgos bastante importantes, hace falta un desembolso fuerte de dólares en tecnología punta, locales adecuados de fabricación y mucha suerte. Suerte por el hecho de que si salén más chips defectuosos de los previstos, el escaso margen de beneficios se viene abajo. Esto para los fabricantes americanos es fatal, su sistema de libre empresa no concede subvenciones y otras ayudas estatales. En cambio, el gobierno nipón subvenciona a sus empresas con ingentes cantidades de fondos . Otro dato a tener en cuenta, es que los fabricantes de chips japoneses no van por cuenta propia, como los americanos, sino que pertenecen a grandes empresas internacionales. Cuentan con un fuerte mercado interno y venden sus excedentes. Una empresa nipona puede lanzarse a producir chips en masa sin importarle mucho los beneficios, sabe que detrás hay una multinacional, y detrás de ella lo más importante, el gobierno.

En este momento, no importa la tecnología de los chips, sino la tecnología de su fabricación.

Se rumorea que ya hay fabricantes que empiezan a entregar muestras de chips a los clientes estadounidenses.

¿Qué ocurre en Europa?

Los europeos de mientras, no están ajenos a todo este trajín montado entre japoneses y americanos. Concretamente es en Alemania Federal donde se empiezan a concentrar los esfuerzos. Todos los proyectos siguen a marchas forzadas. Hay que darse cuenta que en Japón ya se empiezan a distribuir algunas (pocas) memorias de 1 Mega, y por si fuera poco, se rumorea la aparición de las de 4 Megas.

Dos grandes empresas son las que se dedican en Europa a la investigación de firme en el asunto de los chips. Actualmente *Siemens* detenta el liderazgo tras su asociación con *Philips*. Bien es cierto que estas empresas no se han destacado nunca por la tecnología de Megabytes. Pero en estos momentos, es la única forma de sobrevivir en el mercado de los superconductores. Otro dato a tener en cuenta, es que *Siemens* es el proveedor de *IBM* en memorias de 16 y 64 Kb. Si quiere seguir siéndolo necesitará ponerse al día urgentemente. ■

GRAFICOS

Cuando el ST se presentó, en 1985, a todo el mundo le sorprendieron varias cosas de la nueva máquina. Una de ellas era, por supuesto, sus prestaciones gráficas. Podía trabajar en tres modos: en alta resolución , con 640*400 puntos, en monocromo, con lo que, junto con el monitor de fósforo blanco empleado, se obtiene una calidad de imagen sorprendentemente clara; en media resolución, 640*200, en cuatro colores de un total de 512, algo así como el CGA en un PC; y el modo de baja resolución, en 320*200, 16 colores simultáneos.

Estaba claro que el ST se iba a hacer rápidamente popular en este campo, pero esto significaba que la máquina debía de verse acompañada del software adecuado. No tardaron en aparecer tales programas. En este artículo, de carácter general, vamos a tocar los programas más conocidos dentro de este campo.

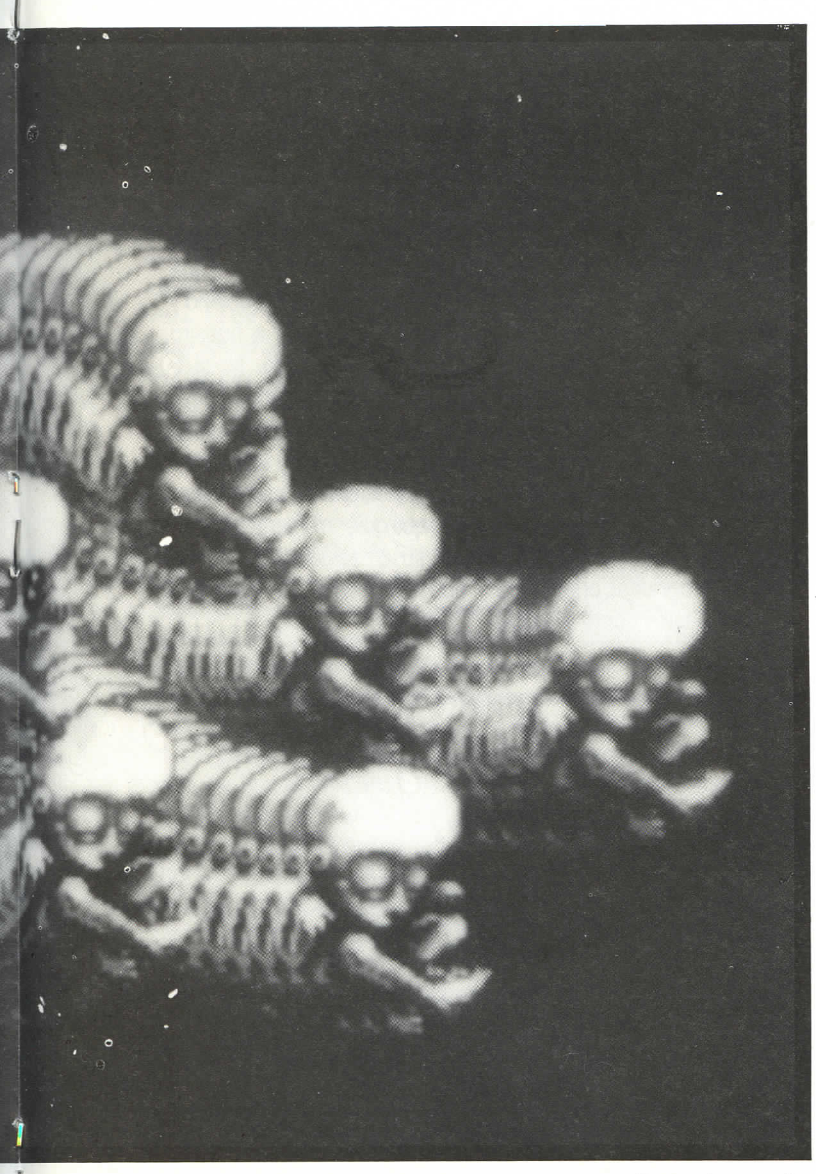
Pues bien, creo que lo correcto es comenzar hablando del **NEOCHROME**, un programa que todo usuario del ST conoce, porque, sencillamente, viene con el ordenador. No por ello es un programa "malillo", todo lo contrario. Atari lo utilizó mucho en esos vibrantes primeros días para demostrar las capacidades gráficas de su nuevo vástago. Trabaja en baja resolución, y, como características más interesantes, podemos señalar las siguientes: fácil manejo del mapa de colores, se visualizan simultáneamente 256 de los 512, y mediante scroll se puede visualizar el resto; posee las típicas herramientas de dibujo, como el lápiz (dibujo a mano alzada), el trazado de líneas rectas, en varios grosores, trazado de formas geométricas, como cajas, círculos, polígonos y formas irregulares, etc, ya sean vacías o rellenas; distintos tipos de brochas; una lupa presente permanentemente; borrador; se pueden cortar zonas de la pantalla, y manipularlas de diversas maneras: girarlas, deformarlas, y por supuesto, volver a pegarlas. Esta función de recortado puede ser por zonas rectangulares o por zonas irregulares (forma libre), y el recorte se puede mover por delante o por detrás de lo que está dibujado. En fin, posee además animación del color, con lo que se pueden crear efectos muy espectaculares, como el de la famosa cascada de agua: la velocidad de la rotación de colores es graduable, y su sentido se puede invertir (el agua "caería" hacia arriba). En definitiva, **NEOCHROME** marcó la diferencia en lo que se refiere a programas gráficos para máquinas de 8 bits, es decir, de lo que hasta entonces se había visto.



No tardó en aparecer un ahora famoso programa llamado **DEGAS**, sí, como el pintor francés, del que se vendieron muchas copias en muy pocos días. Su autor, Tom Hudson, es considerado el "gurú" de los gráficos del ST, por razones más que sobradas. **DEGAS**, aún en su primera versión, era un programa muy potente y muy fácil de manejar, que trabajaba en todas los modos gráficos del ST. Disponía de muchas de las herramientas del **NEOCHROME** e incorporaba otras, como el uso de texturas para relleno de zonas, o un "spray gun" bastante versátil. Además el manejo del texto era más sencillo y a la vez potente. El motivo de ello era que venía acompañado de un programa de edición de fuentes. El **DEGAS ELITE**, la versión mejorada de este ya excelente programa, incorporaba mejoras como la

GRAFICOS

S EN EL ST



animación del color, el trabajo con recortes de pantalla mejorado, el poder contener hasta 8 pantallas simultáneas, con las ventajas que esto supone (trabajar con pantallas como "zonas de trabajo", de donde se recorta para fijar en la pantalla "final", por ejemplo), función de zoom muy mejorada (varios niveles), y otros "pequeños" detalles que el usuario apreciará al usarlo. Por cierto, este programa, que considero es indispensable en la programoteca de cualquiera de nosotros, usuarios del ST, va a ser comercializado por DROSOFT en nuestro país a un precio más que interesante. Un comentario más acerca del **DEGAS ELITE**: el formato de fichero que utiliza, el famoso PI? (o PC?) se ha convertido en un standar para los ficheros de gráficos de mapa de bits en el ST, con lo que es más que probable que al adquirir un nuevo programa de gráficos podamos seguir utilizando nuestros dibujos. También es el caso, aunque en menor medida, de **NEOCHROME**.

Estos son los programas más conocidos. Pero hay más. Sobre esto voy a hacer un pequeño comentario: cada programa es fuerte con algunas herramientas, con lo que un dibujo podemos tratarlo con varios programas, dada la intercambiabilidad de ficheros comentada. Así pues, con **ART DIRECTOR**, de Mirrorsoft, podemos trabajar fragmentos de la pantalla de nuevas maneras: curvándolas, dándoles aspectos de esfera, ya sea cóncava o convexa, etc. En este sentido, es un programa único. Si lo que queremos es dar a nuestro dibujo el aspecto de un bosquejo, entonces el programa es **ZZ ROUGH**, de Human Technologies, que nos va a proporcionar un entorno de trabajo lo más parecido posible a la mesa de un diseñador gráfico, en donde las herramientas se comportan como en la vida real: señalizadores (rotuladores) transparentes, bolígrafos, lápices, etc. Es una auténtica delicia trabajar con él. Si nos interesa facilidad de uso, **THE ADVANCED ART STUDIO** nos la va a proporcionar, pues nos presenta un sistema totalmente iconizado, intuitivo, con el que se trabaja muy cómodamente, y con el que es posible construir sprites y animarlos.

Todo esto está muy bien, pero enseguida vendrá alguien a decirnos que 16 colores son muy pocos colores. Bueno, eso puede ser cierto, aunque 32 colores, por ejemplo, no son muchos más que 16, y, a la larga nos encontramos con el mismo problema: imágenes sin sombreados, etc. Todo depende del artista, y de acostumbrarse a trabajar con estas nuevas herramientas. En fin, que si quieres más colores, tienes los programas. Si, ha ido apareciendo software gráfico que emplea toda la paleta del ST, e incluso la amplía. El **SPECTRUM 512**, de Antic, nos permite trabajar, como su nombre ya sugiere, con los 512 colores de forma simultánea. Pero nos ofrece mucho más que esto: están implementadas las habituales funciones de recorte, solo que trabajan mucho mejor que en los programas de 16 colores, ya que, en caso de cambiar de tamaño un bloque, el ajuste es excelente, sin pérdida de calidad ni extrañas deformaciones que en algunos casos se ven con otros programas; nos presenta una herramienta llamada "antialias" con la que podemos reducir el tan odiado efecto de escalera inherente a la resolución con que trabajamos (baja resolución) y crear dibujos de extremada calidad; también tenemos una función

S EN EL ST

GRAFICOS EN EL ST

llamada "gradient fill box" con la que podemos crear degradados de color verdaderamente sorprendentes y profesionales. Además, por supuesto, dispone de distintas brochas, rellenos, magnificador, etc y puede cargar dibujos del **DEGAS, NEOCHROME,** e incluso del Amiga. Es una excelente herramienta de dibujo que va recibiendo complementos nuevos como un programa que nos permite digitalizar imágenes con 512 colores. Absolutamente recomendado.

Otro programa dentro de esta línea es el **QUANTUM PAINTBOX**, de Eidersoft, que nos amplía la paleta hasta 4096 colores. Es un buen programa que fracasa a la hora de la gestión de la pantalla, ya que en los modos de "super-paleta" (512 ó 4096 tonalidades), en cuanto movamos el ratón, se transforman todos esos colores en 16, con lo que resulta muy difícil trabajar. Es más barato que el **SPECTRUM 512**, pero podemos acabar en el oculista. Con **SPECTRUM 512** tenemos todos los colores en pantalla siempre, salvo en el modo de operación rápido (16 colores), utilizado para hacer rellenos o hacer un anti-alias, pero tan sólo durante estas operaciones, en las que el ordenador ha de hacer mucho cálculo, no en las funciones de dibujo, como es el caso del **QUANTUM PAINTBOX**.

El **GFA ARTIST**, de GFA, nos proporciona hasta 1000 colores simultáneos y además, es una excelente herramienta de animación. Nos permite hacer distorsiones inusuales con los recortes, al estilo de **ART DIRECTOR**, y, como anécdota, está escrito en GFA Basic. El programa es rápido, lo que nos da una idea de la potencia de este conocido dialecto, que ya va por su versión 3.0.

Esta es, en definitiva, una visión muy sintética del panorama de los programas de gráficos para el ST. Me he referido al software que trabaja con mapa de bits, es decir, orientado al pixel, y he dejado de lado los programas orientados al objeto, tales como el **GEM DRAW** o el **EASY DRAW**, programas de dibujo técnico. Los programas comentados son dirigidos al trabajo artístico. Pero lo que debe quedar claro es que el ST dispone de una gran cantidad de software, en la mayoría de los casos excelente, para facilitarnos el trabajo gráfico (de cara, por ejemplo, al vídeo), un software que está ahí para ser descubierto y utilizado, y que da a nuestro ordenador preferido la suficiente entidad como herramienta útil en este campo como para que sea muy apreciado por profesionales o por usuarios que quieran liberar y expresar su creatividad, que es lo que nos ocurre a la mayoría. □



CARTAS

Abrimos una nueva sección destinada a recoger vuestras dudas y opiniones. Sólo tenéis que escribirnos una carta en la que relatéis vuestro caso. Haremos todo lo posible por contestarlas desde la revista.

CARTA DE DAVID SANCHEZ (TOLEDO)

A todos los componentes de la revista:
¡ Hola ! Soy David, un chico de 15 años que os escribe desde Toledo. El motivo de mi carta es la siguiente historia.
Hace pocos días he comprado vuestra revista. El oir que era una revista para Atari junto con el precio y la portada (muy atractiva por cierto) me indujeron a comprarla. Al llegar a mi casa empecé a ojearla y mi satisfación fue plena, era la revista que buscaba, incluía el comentario y las calificaciones de muy buenos juegos, información diversa sobre el Atari, consejos sobre qué Atari comprar (acabo de vender mi Spectrum y tengo intención de comprarme el Atari 520, porque es el mejor ordenador del momento, de 16 bits, con mayor proyección y mejor relación calidad-prestaciones-precio), artículos de casas o empresas de juegos. Bueno, pues a parte de esto, cuando ví la oferta de suscripción se me quedaron las dudas claras: ME APUNTO.
Por todo ello quiero felicitarles; se nota que quereis hacer las cosas bien.
De esta forma, ahí van una serie de buenos consejos para próximos números con lo que hará a la revista más interesante y atractiva: -Trucos,ideas; pokes o claves; mapas de juegos; apartados de consulta o de cartas al director; división entre juegos "novedades" y juegos "hits" en los que podáis incluir las instrucciones o los pokes o trucos para llegar al final de estos; hacer más exclusiva la revista para máquinas de 16 bits, pues no le veo relación con las otras de 8 bits (Spectrum, MSX, CPCs de Amstrad, Commodore); hacer las calificaciones de todos, no de algunos de los juegos; secciones para la iniciación a la programación con el Atari o instrucciones para el mejor manejo del ordenador; individualizar un poco las dos revistas y no comentar algunos juegos , por ejemplo, en la sección de Atari User firmándolos con el sello de Software en Acción.
Todos los consejos no hacen que la revista no esté ya demasiado bien. Desde luego,apoyo la iniciativa de crear una revista que se empieza a tomar en serio lo de que el Commodore, Atari o el mismo Apple son de los ordenadores con más proyección para el futuro, ya que el mercado mira hacia las maquinas de 16 bits. Por último, calificar globalmente de sobresaliente a la revista. Sin más . FELICITACIONES.

Muchas gracias David por tu carta, tanto a ti como a todos los lectores que nos han escrito felicitándonos, apoyándonos, criticándonos, etc, porque para eso estamos, para recoger aquellos consejos, opiniones, experiencias, dudas, ... que nos queráis contar, ya que al fin y al cabo si hacemos una revista para vosotros quién mejor va a saber vuestros gustos?

Esperamos David tus próximas cartas y las de todos vosotros.

CARTA DE EMILIO MARTIN GARCIA (GRANADA)

Estimados amigos:
Mando una copia de la suscripción a su revista; para no estropear el original.
Así pues, deseo felicitarles por su revista; pero a la vez mostrar mi total desacuerdo con su articulo sobre "QUE ATARI COMPRAR".
Soy usuario de Commodore Amiga; e indirectamente de Amstrad PC y Atari ST FM (1040).
Mi desacuerdo viene a que en su articulo muestran un total favoritismo por el Atari, lo cual si bien es lógico, pues su revista está dedicada a este ordenador, no es correcto; pudiendo confundir a los usuarios que deseen comprar un nuevo ordenador.
También veo poco ético el comparar el Atari ST con ordenadores como el Amstrad CPC 6128 o el Spectrum; ante los cuales; sin duda el Atari ST es la octava maravilla. Pero: ¿Por qué no lo comparan con el Commodore Amiga?, que sin duda este ordenador supera al Atari ST en prestaciones; aunque cueste un poquito más.
Como ejemplo citar lo orgullosos que se mostraran cuando hablaran sobre el ST-MEGA 4-2, haciendo referencia al integrado acelerador de gráficos, el Blitter, el cual no incorporan los modelos 520 o 1040 ST y si lo hace el Amiga en todos sus modelos.
Sinceramente; creo que su revista es muy buena; pero articulos como ese indignan a los usuarios de AMIGA o a los especialistas que de verdad conocen a fondo como trabajan estos dos ordenadores, como es mi caso, además de ser usuario de Amiga.
Crean que no he querido ofenderles; pero ese articulo ha causado indignación entre muchos usuarios; entre ellos yo.
Espero sepan disculparme por el tiempo que les he robado; y sepan que su revista me gusta mucho; ya digo, el único fallo que ví fue ese.
¡¡ ADELANTE CON LA REVISTA !!

Ante todo queremos agradecerte tu confianza al suscribirte a nuestra nueva revista. Pero también queremos discrepar contigo respecto al contenido de tu carta. Nosotros hemos hecho el artículo Qué Atari comprar para incluirlo en ATARI USER con el único propósito de informar sobre las características de la gama ST, sin ninguna intención comparativa (aunque podríamos hacerlo muy bien, modestia aparte, somo usuarios de ambos aparatos).
Dices por otra parte, que se compara también al Amstrad CPC 6128 y al Spectrum con el Atari. En realidad no se hace tal comparación, pero sí se deja claro, y esa era nuestra intención, el hecho que supone poder disponer hoy de un aparato de 16 bits, por el mismo precio que hace dos años, cuando apareció, el CPC 6128, uno de 8 bits. Planteado únicamente como dato orientativo, es decir, que por el mismo precio de hace dos años hoy se consiguen muchas más prestaciones en un ordenador, sin entrar para nada en las características de los aparatos propiamente.
Queremos dejar claro que no es nuestra intención, ni la será, provocar un conflicto, todo lo contrario, entre usuarios de uno y otro ordenador. Queremos que coexistan, ambos tienen sus VENTAJAS e inconvenientes y además, ... quién dijo: la competencia es superación.
Somos una publicación INDEPENDIENTE y no nos gustaría que por malentendidos se pongan en duda nuestras claras intenciones de objetividad.
Te agradecemos, Emilio tu opinión y no tienes por qué disculparte por diferir con nosotros pues ¿no se discrepa en todos los diálogos abiertos? Recibe un saludo, esperamos tus próximas cartas.

CARTA DE MIGUEL ANGEL PASTOR MORENO (MALAGA)

Estimados Sres.:
Deseao suscribirme a ....
Respecto a las sugerencias creo que en la revista no sólo deberían analizar programas también publicar artículos sobre el GEM, programación en C y ensamblador del 68000, secciones de contactos para usuarios y tablón de notas y por su puesto una sección de consulta para solucionar los problemas que se le presenten a los usua–rios, ...
Por último felicitarles por el nacimiento de su revista,...

Muchas gracias Miguel Angel por tus felicitaciones. Aprovecho tu carta para deciros a todos que a partir de ahora contáis con el espacio necesario para incluir vuestros contactos, vuestras dudas, quejas,... Así que ánimo y a llenarlas. Un saludo.



El Ord
en el
de la

El maestro internacional de jazz, Oscar Peterson, en su casa con un Mega ST4.

La magia del MIDI

Una palabra define actualmente la tecnología de vanguardia en el campo de la música: MIDI. MIDI son las siglas en inglés de Interfaz Digital para Instrumentos Musicales. Este no es otra cosa que un protocolo de comunicaciones entre sintetizadores y otros aparatos electrónicos de aplicación fundamentalmente musical.

El MIDI, que fué inventado allá por el año 1982, surgió como respuesta, de varios fabricantes de instrumentos musicales, a la creciente incompatibilidad entre los aparatos de las diferentes marcas existentes en el mercado. Esta especie de Torre de Babel, producida fundamentalmente por el avance de la tecnología musical, traía locos tanto a los músicos como a los estudios de grabación para quienes hacer compatible su equipamiento de instrumentos electrónicos con las necesidades de cada cliente era prácticamente imposible. La creciente cantidad de aparatos nuevos que iban saliendo al mercado que, a su vez, dejaban prácticamente absoletos a los anteriores no hacía más que agravar el problema.

Un informe de una conferencia sobre software MIDI de 1984 subrayaba que "todo el mundo estaba de acuerdo en que el MIDI podría, muy posiblemente, convertirse en el centro de una revolución en la industria de la música". Y así ha sido, aunque esta revolución también ha tocado al mundo de la informática. Sólo fué necesario que los usuarios descubrieran de qué forma podían ayudarles los ordenadores para que ésto comenzara su desarrollo.

Los primeros programas iban destinados a asistir en trabajos comunes, llevados a cabo manualmente o en los equipos de los estudios de grabación.

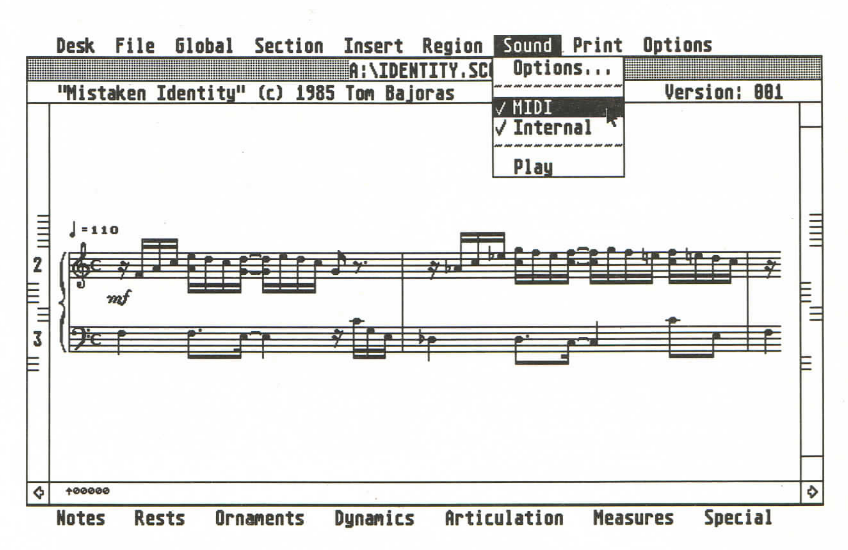
Estos se definen básicamente como secuenciadores y programas editores/ biblioteca de los sonidos de sintetizadores programables.

Nuevas ventajas y caminos

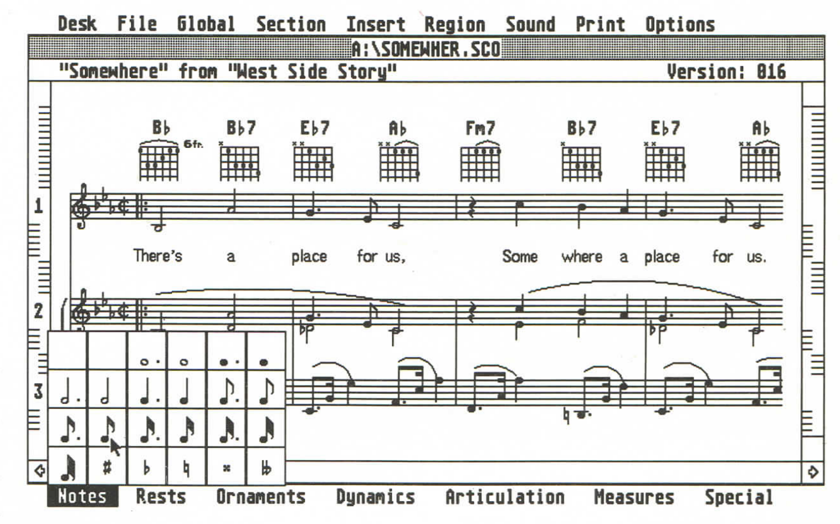
Un secuenciador es un programa que almacena secuencialmente en la memoria de un ordenador, y luego en diskette, el flujo de información digital (en forma de números) que le transmite, a través de la conexión MIDI, un determinado instrumento musical electrónico, un piano por ejemplo. Este flujo de datos contiene información de qué nota se tocó, qué duración tuvo, etc., así como cada matíz de la interpretación. Al ser reenviados por el ordenador, vía MIDI, estos datos al mismo, u otro, teclado éste responde de igual forma que lo hiciera cuando originalmente se tocó en él. Es decir vuelve a "tocar", literalmente, lo que una vez se tocó en él.

Pero las ventajas no terminan ahí ya que esta información digital puede ser manipulada de diversas formas: corrección de tiempo, acelerar la

enador campo música



Pantalla del potente y económico editor de partituras EZ SCORE PLUS



Los datos para crear la partitura pueden provenir de un fichero del EZ TRACK PLUS o ser introducidos con el ratón

música sin que por ello cambie de tono, repetición de un determinado pasaje (secuencia), cambio de tono, etc. Esto ha dado como resultado la proliferación de estudios de grabación caseros en donde el músico se explaya creativamente hasta tener sus ideas claras y, luego, se va al estudio de grabación con el diskette en el bolsillo para los retoques y la grabación finales. Además de ser un gran ahorro para el músico le permite experimentar buscando ideas nuevas sin el apremio que caracteriza a una sesión de grabación en estudio en donde tiempo equivale a dinero.

Una aplicación más reciente del ordenador es el editor para aparatos muestreadores los cuales permiten visualizar en pantalla los "muestreos" digitales de sonido y recortar, así como unir en bucles interminables, estos sonidos. Este tipo de tecnología de muestreo está tan presente hoy en día que la escuchamos en las trompetas, violines, pianos y percusión de la mayoría de los discos populares actuales así como en ciertos efectos que escuchamos en las voces, especialmente en el campo de la música de discotecas, o en los efectos de sonido de series de televisión como El Show de Bill Cosby.

Tal vez la más sonada de las aplicaciones recientes es la transcripción a notación musical tradicional de la música que hayamos estado o, más recientemente, estemos grabando en el secuenciador. Esto es un gran ahorro de tiempo para el músico que antes tenía que dedicarse durante horas a escribir , transportar de tono , o transcribir sus composiciones y arreglos a papel. Con la ayuda del ordenador transportar de tono es cosa de un segundo y, con el software adecuado, tener una partitura de lo que se ha compuesto es prácticamente cuestión de lo que pueda tardar la impresora, que tenga conectada al ordenador, en imprimirlo.

Hay nuevos productos saliendo constantemente al mercado como, por ejemplo, el primer producto combinación de software / hardware para la edición de los DAT (Digital Audio Tapes, Cintas de Audio Digitales), automatizadores de mesas de mezclas. Pero lo último de lo último son programas que componen solos o guiados por el usuario, algunos de los cuales interactúan con él a medida que éste va tocando.

(continúa)

La Búsqueda de un ordenador

Hay varias características que debe tener un ordenador para ser utilizado en aplicaciones musicales. Ha de ser potente, incluir un interfaze MIDI como parte de su hardware (para evitar los problemas inherentes a demasiadas conexiones y a incompatibilidad de un determinado interfaz con algunos programas), poseer una gran cantidad de memoria RAM para almacenar los datos MIDI (se recomienda un mínimo de un mega), y ser económico de precio (ya que, usualmente, el músico no suele ser un profesional al que le sobre el dinero).

Tres arquitecturas de ordenadores han venido luchando por la supremacía en este campo: los Atari ST, los Macintosh y los PC compatibles. Hoy por hoy los profesionales, sobre todo en Europa, están especialmente decantados por el primero dadas sus características técnicas y el potente software existente para aplicaciones musicales . Un informe de la feria del sector europeo de música de 1988 concluía que la industria "...está totalmente dominada ahora por el Atari ST".

En E.E.U.U., una encuesta, llevada a cabo por la prestigiosa publicación Keyboard Magazine, mostraba que los músicos que se planteaban la compra de un nuevo ordenador tenían al ST como primera opción.



Estas tres señoritas, integrantes del conjunto Pointer Sisters también utilizan dos sistemas Atari para sus trabajos musicales

Tres arquitecturas de ordenadores han venido luchando por la supremacía en el campo de la música: los Atari ST, los Macintosh y los PC

El Paso al Gran Público

Como resultado del desarrollo del mercado profesional de la informática musical, hace apenas un año han comenzado a salir al mercado programas bastante potentes que, sin el costo y la complicación que entraña para el neófito o aficionado el software profesional, permiten el acceso de éstos a herramientas que abren un sin fín de posibilidades creativas. En esta categoría encontramos programas secuenciadores de reciente aparición en el mercado como el *EZ Track Plus*, de la compañia norteamericana Hybrid Arts, el cual contiene todas las herramientas básicas de un secuenciador profesional a una tercera u octava parte de su precio. Los ficheros de éste pueden, a su vez , ser introducidos en el programa de edición de partituras *EZ Score Plus*, con el que se pueden convertir tales ficheros en notación musical tradicional para ser luego impresos en una impresora matricial normal obteniendo una partitura de bastante buena calidad.

Con ello, los adelantos, producto de las sugerencias de los usuarios de aplicaciones musicales más profesionales, comienzan a llegar al usuario "de a pie". Así cualquier moderno Beethoven, amateur, o músico en ciernes, puede dar rienda suelta a su creatividad musical en casa. Después de todo ¿quién sabe dónde está la raíz de la música del mañana?. ■

Acuerdo con la Fundación Aula de Música - Generalitat de Cataluña

ORDENADORES ATARI PARA LA ENSEÑANZA Y COMPOSICION MUSICAL

Se ha firmado en Barcelona, un acuerdo de colaboración entre la Fundación Aula de Música y el Centro divulgador de la Informática, dependiente de la Generalitat de Cataluña, con la empresa Ordenadores Atari. Segun tal acuerdo,la Fundación catalana utilizará tres estaciones de trabajo Atari ST 1040 (unidades centrales) y tres monitores de fósforo blanco SM 124.

Las principales áreas de utilización de los ordenadores citados son: la edición de escritura musical (partituras), la composición y registro musical a través del MIDI, la manipulación del sonido por síntesis y en general, la enseñanza musical tanto a niveles de público amateur como profesionales.

Por otro lado, la asistencia por ordenador se ha desarrollado tanto en el terreno de la música que este mismo otoño, del 27 al 30 de octubre, se celebrará en Barcelona una Muestra de Informática Musical. En cuanto a los fabricantes de ordenadores, diseñaron en un principio interfaces para la interconexión entre instrumentos musicales digitales, pero en los últimos años, se ha llegado a construir ordenadores con interfaces muy sofisticados, como el MIDI, para todos los sistemas de los principales PL o , como en el ST de Atari,ya directamente incorporados a la estructura básica del aparato. Portavoces de la Fundación manifestaron a este propósito, que los ordenadores no sólo han revolucionado los sistemas habituales a la hora de componer música, creando sonidos con sintetizadores y utilizando secuenciadores, cajas de ritmo, etc., sino que las posibilidades pedagógicas son enormes . Los ordenadores ofrecen posibilidades educativas a través de programas específicos, destinados a enseñar determinadas materias y son ya un complemento ideal en muchas asignaturas.



Una publicación para usuarios de ST, Amiga, Amstrad, C64/128, IBM PC y compatibles, MSX y Spectrum
SOFTWARE en ACCION
Año I
Nº 2
1988
290 pts. (inc. IVA)
Contiene
ATARI USER
• Mapas
MEGANOVA
DAN DARE II
• Las últim
"Sujetamos los precios". Precio de este número: 290 ptas.
¡SUSCRIBETE!
Congelamos los precios. OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 2.500 ptas
Si quieres recibir en tu domicilio Software en Acción-Atari User y ahorrar este mes más de 600 ptas. rellena el cupón adjunto y envianoslo. ¡Suscríbete ahora! a tu revista.
Suscripción a Software en Acción-Atari User
Ediciones Informáticas del Norte. C/ Egaña, 17-5º, dpto. 8. 48010 Bilbao
Por favor, envienme 11 números de SOFTWARE EN ACCION-ATARI USER al precio de 2.500 ptas.
Nombre:
Dirección:
C. P.
Teléfono:
Población:
Provincia:
Modelo de ordenador:
Forma de pago:
□Talón
□Giro Postal
□Contrareembolso (200 ptas. gastos)
□Visa/Mastercard
Nº tarjeta:
Fecha caducidad:
Firma
TINTIN ON THE MOON
NORTE Y SUR
STUNTMAN
I LUDICRUS
EI EQUIPO A
Trucos, pokes y cargadores para ATARI ST, AMIGA, C64, MSX, SPECTRUM Y AMSTRAD
Y además: Phantis PC, Game Over PC, Captain Blood CPC, Hot Shot ST-CPC, Artura ST, Aspar, Cobra II ST, Skyfox II PC, Los Pájaros de Bangkok PC, Ski Hunter CPC, Chubby Gristle ST-CPC, Bobo ST, 19, Time Out, Dark side, Quad CPC, Peter Beardsley's CPC y mucho más...

Cuando alguien se decide a comprar un equipo completo de autoedicción, una de las bazas más importantes para decantar la decisión a un lado u otro, es su facilidad de manejo y por supuesto su relación calidad/precio. Tenemos que ser conscientes de que el hecho de que una persona se decida por una solución de autoedición no significa que sea un experto en informática, ni siquiera que anteriormente haya trabajado con otros equipos, sean autoeditores o no. Fácilmente puede que no haya cogido un ordenador en su vida. Por ello, vamos a dar unas explicaciones, intentaremos que sean lo más claras posibles, para que no haya equívocos.

emulador de Diablo 630

Impresora Láser SLM 804

Una vez que la parte de hardware se ha montado y se ha llevado a cabo la conexión entre la impresora y el ordenador (todas las indicaciones están muy claras en el manual), podemos empezar a imprimir.

Sin embargo, nos gustaría aclarar que la conexión del cableado puede variar dependiendo de la configuración adoptada en nuestro equipo, es decir, la conexión es diferente, por ejemplo, si disponemos de un disco duro. En este caso el cable de 37 patillas del interface de la impresora se sigue colocando en el puerto de impresora del controlador. Ahora bien, el cable del interface del disco duro ha de conectarse en el puerto de disco duro (DMA) del controlador mientras que el cable fijo del controlador se conectará en el puerto marcado con "Hard disk" del panel trasero del ordenador o unidad central.

Empecemos a imprimir.

El primer paso para todo, es ver el estado de la impresora. Para ello introducimos en la unidad A, el disco SLM 804 Printer Emulator. Cargamos el Test Prg, tras lo cual, la impresora se autotesteará e imprimirá la correspondiente "página de estado".

Una vez realizada esta operación, podemos hacer varias cosas con nuestra impresora láser. Pero vayamos por orden.

Emulador de Diablo 630

El emulador SLM 804, es un programa que actua como inteligencia intermedia entre el ordenador y la impresora. Está preparado para emular la impresora de margarita Diablo 630 y acepta los comandos desde un controlador de impresora para programas de tratamiento de textos, procesando la información para enviarla después a la impresora láser.

Como ya hemos dicho la Diablo 630 es una impresora de margarita, sin embargo, con el tiempo, se ha convertido en una norma de impresión que es usada por la mayoría de los programas de autoedicción y procesadores de texto.

La razón de ser de un emulador de estas características es muy simple: existen infinidad de procesadores de textos y programas de diferente



índole, antiguos, que no van a poder aprovechar las cualidades excepcionales de tu láser, la mayoría ni siquiera imprimirán. Aquí es dónde entra en juego el emulador ya que estos programas en su defecto pueden contar con la opción de la impresora de margarita.

Para ello, inserta en la unidad A una copia del disco Printer Emulator; introdúcete en la carpeta Auto. Observarás que está la aplicación Diab630.Prg (el emulador). Para que funcione es necesario que tengas en el mismo disco (en el directorio principal) la fuente Type10LS.FNT.

Todas las operaciones, es mejor realizarlas en una copia del disco original, o a ser posible en un disco duro.

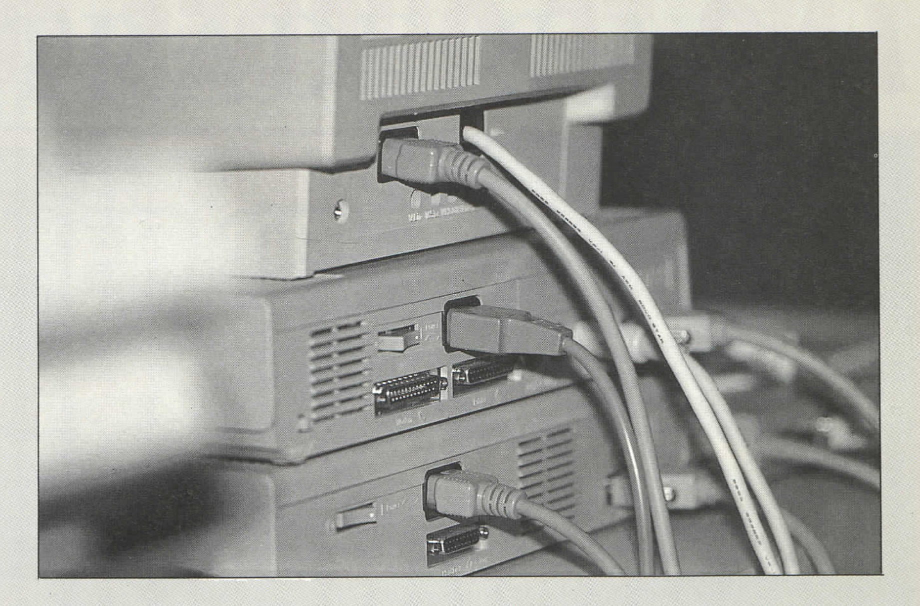
Tras hacerlo, podrás inicializar el ordenador con él. Si la prueba es buena y lo vas a usar asiduamente, puedes introducirlo en el disco de autoarranque que usas normalmente o en la carpeta de autoarranque del disco duro.

Para mayores posibilidades, Atari proporciona con la impresora láser dos discos con fuentes extras para el Emulador.

Hasta aquí, para instalar el emulador. Si queremos configurarlo accedemos al SETUP630.PGR. Una vez dentro, saldrán las opciones, que podremos modificar a nuestro gusto. Concluída la operación podremos



Hoja de test de la impresora SLM 804



Conexiones de la impresora láser a un Mega ST4 con disco duro

salvar los cambios con lo que quedará configurado definitivamente el emulador.

Para poder añadir más fuentes, deberemos abrir el menú OPTIONS y elegir la opción Install Fonts, aparecerán dos columnas, una con las fuentes disponibles y otra con las instaladas. Para instalarlas marca una y aprieta el icono Install, quedará definitivamente introducido.

Un útil accesorio

Junto con el emulador, se suministra un accesorio que en algunas ocasiones os será de gran utilidad. No es imprescindible para el perfecto funcionamiento de la impresora, pero puede ayudarnos de vez en cuando.

Un perfecto ejemplo puede ser este. Todos sabemos que el buffer de la impresora acumula información hasta que se puede llenar una página. Pero si nosotros queremos que sólo se imprima una parte de ella, invocaremos al SETUP 630.ACC. Con él podrás hacerlo e incluso borrar la memoria del buffer. Otra de las posibilidades es aquella en la que la impresora se autotextea. Puedes variar el tipo de alimentación entre manual o por bandeja, etc...

Hasta ahora, nos hemos limitado al manejo de lo que es el emulador en sí. Ahora bien, si queremos que nuestro software sepa como usar la Diablo, hay que enseñarle correctamente. Bien es cierto que la gran mayoría de los programas tienen como opción esta norma, pero en algunos casos, es conveniente consultar con el distribuidor para informarse correctamente.

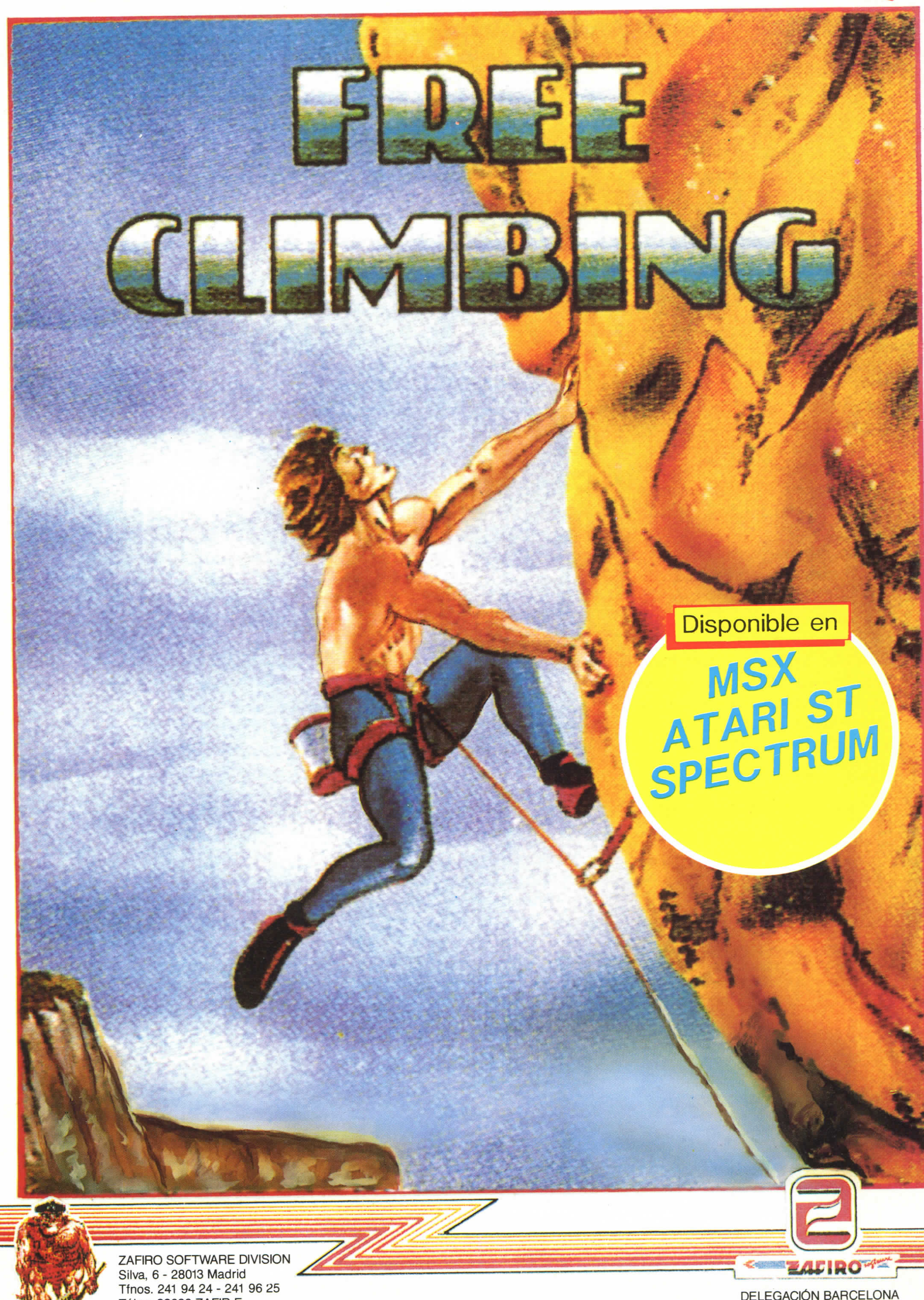
Volcados de pantalla

Otra de las facilidades que nos ofrece Atari, es pasar a impresora lo que en ese momento tengamos en pantalla. Para poder realizarlo sólo necesitaremos una aplicación suministrada en el disco del emulador: SDUMP.PRG.

Para haceros una idea de la resolución de la impresora, las pantallas monocromas se imprimen en la proporción de 4 puntos de laser por cada pixel en pantalla. Para los que tienen pantallas en color, la impresión se realiza utilizando la luminancia de los colores que se ven. Con ello, la impresora puede hacer la copia graduando la escala de grises. Una matización a tener en cuenta: el programa de volcado no tiene nada que ver con el emulador de la Diablo. No es necesario tener instalado el emulador para que funcione correctamente. Por supuesto, para aquellos que lo usen con mucha frecuencia se puede instalar dentro de la carpeta Auto sin ningun problema.

Espero que estas indicaciones os sirvan de ayuda. De todas formas el manejo es lo suficientemente sencillo como para que no se presenten problemas importantes. ■

¡NO TE QUEDES COLGADO!



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA

DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

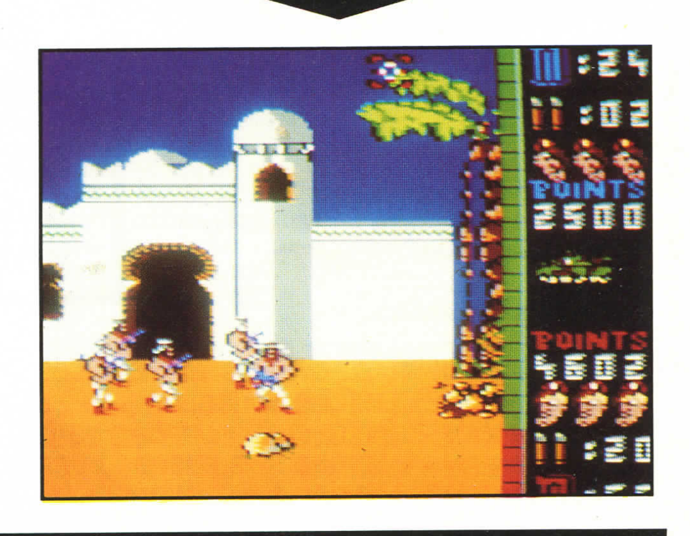
Ultima Hora

EL EQUIPO A

Una gran novedad de última hora que hemos podido incluir en este número pese a que ya estaba cerrado. Zafiro tiene prácticamente listo el juego basado en la archiconocida y entretenida serie de televisión: EL EQUIPO A. Suponemos que este programa saldrá a la venta en muy breve plazo, si bien todavía no podemos asegurar las versiones que estarán disponibles. Como segura podemos citar la correspondiente a Atari y Amstrad. De hecho esta última versión es la que hemos podido fotografiar. A resaltar, por ahora, la parte gráfica. Esperamos analizar con todo detalle una versión acabada para el próximo número.

- *Todavía no comunicado oficialmente*
- Zafiro
- Ver. comentada: General

PREVIEWS



CONTACTOS

A partir de este número queda abierta una nueva sección para que podáis entablar contacto, intercambiar ideas, conocimientos, comprar, vender, ofertar o demandar servicios (no profesionales) y trabajo, etc...
Recibirán especial acogida todos los Clubs de Usuarios existentes de los diferentes sistemas.
No lo olvidéis, vuestra revista os pone en contacto.
Este servicio es gratuito aunque por derecho tienen preferencia todos aquellos contactos que son enviados por suscriptores.

CONCURSOS

A partir del próximo número SOFTWARE EN ACCION - ATARI USER pondrá en marcha una serie de concursos en los que podréis ganar todos los meses **1 cónsola de vídeo-juegos ATARI XE System, varios cursillos de iniciación al vídeo y a la radio**... impartidos por el Centro de Estudios de Imagen y Sonido. Estos cursillos de iniciación son llevados a cabo por auténticos especialistas, muchos de los cuales trabajan en la actualidad en TVE o en empresas de similar índole. Y por último **juegos**.

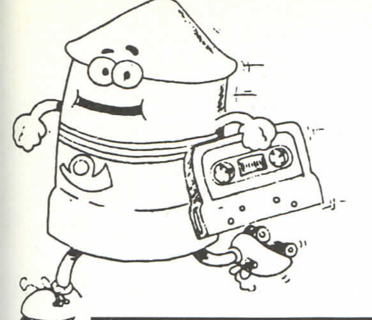
Pokes

MSX

GOONIES	HCD64,0
NINJA	H9AA9,n
ARKANOID	HCC10,0
COMIC BAKERY	H91B9,0
EXERION 1	H9525,0
KNIGHTMARE	H91C9,0
KING'S VALLEY	H916C,0
CIRCUS CHARLIE	H916B,0

C64

LIGHT FORCE	11547,5 + SYS 6713
BRUCE LEE	5686,128
BLACK HAWK	8290,255
BANDITS	4759,169
1942	5806,234 + 5807,234 + SYS 2640
CHILLER	22501,189





MAIL Soft

VENTA POR CORREO

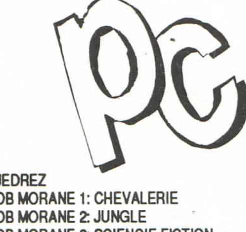
COMPRA POR TELEFONO
(91) 239 34 24
239 04 75
(93) 311 39 76
TIENDA: (91) 522 49 79

ATARI

GATO	1650
CHOPPER X	1900
NINJA	1900
OUTCAST	1900
POOL	1900
ARTURA	1990
BATTLE SHIP'S	1990
BUBBLE BOBBLE	1990
BUGGY BOY	1990
CALIFORNIA GAMES (*)	1990
CYBERNOID II (*)	1990
DALEY THOMSON OLIMPIC (*)	1990
ELIMINATOR (*)	1990
FINAL ASSAULT (*)	1990
GAMES WINTER EDITION (*)	1990
GUERRILLA WAR (*)	1990
HELLFIRE ATTACK (*)	1990
IKARI WARRIORS	1990
MAD MIX GAMES (*)	1990
MICKEY MOUSE (*)	1990
MOTOR MASACRE (*)	1990
NEATHER WORLD (*)	1990
OPERATION WOLF (*)	1990
PANDORA	1990
RAMBO III (*)	1990
RETURN TO GENESIS (*)	1990
RETURN TO GENESIS	1990
STAR TRECK (*)	1990
TECNOCOP	1990
TETRIS	1990
THUNDERBLADE (*)	1990
THUNDERCATS	1990
TIGER ROAD (*)	1990
VICTORI ROAD (*)	1990
VIRUS	1990
WHERE TIME STOOD STILL (*)	1990
WHIRLIGIG	1990
KATING G. PRIX	2300
MOUSE TRAP	2300
CHESSMASTER 2000	2500
MARBLE MADNESS	2500
ROOCKFORD	2500
SENTINEL	2500
SKIFOX	2500
TEST DRIVE	2500
XENON	2500
BERMUDA PROJET	2850
DARK CASTLE	2850
DEFENDER OF THE CROWN	2850
DUNGEROUS MASTERS	2850
SDI	2850
BOBO	3500
BUBBLE GHOST	3500
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	3500
SPIDERT	3500
TRIVIAL (*)	Consultar

Commodore

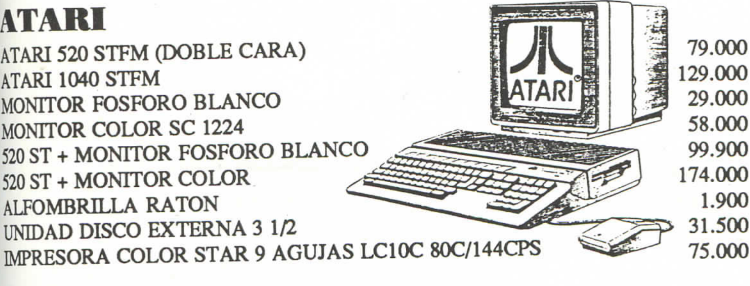
GATO	1650
BLASTABALL	1900
FEUD	1900
KIKSTAR II	1900
NINJA MISSION	1900
SIDEWIDER	1900
SPACE RANGE	1900
4*4 OFF ROAD RACING (*)	1990
BARBARIAN II (*)	1990
BATMAN (*)	1990
BATTLE SHIP'S	1990
BEYOND THE ICE PALACE	1990
BLACK LAMP	1990
BOMB JACK	1990
BUGGY BOY	1990
CALIFORNIA GAMES (*)	1990
DRAGON NINJA (*)	1990
ELIMINATOR (*)	1990
FINAL ASSAULT (*)	1990
GUERRILLA WAR (*)	1990
HELLFIRE ATTACK (*)	1990
MICKEY MOUSE (*)	1990
MOTOR MASACRE (*)	1990
NEATHER WORLD (*)	1990
OPERATION WOLF (*)	1990
PANDORA	1990
RAMBO III (*)	1990
RETURN TO GENESIS	1990
ROBOCORP (*)	1990
TECNO COP (*)	1990
TETRIS	1990
THUNDERBLADE (*)	1990
TIGER ROAD (*)	1990
VICTORI ROAD (*)	1990
VIRUS	1990
WEC LE MANS (*)	1990
WHIRLIGIG	1990
GRID STAR	2300
SPACE RANGER	2300
STRIP POKER II	2300
THAI BOXING	2300
AAARG¡	2500
ARTICFOX	2500
CHESSMASTER 2000	2500
F-18 INTERCEPTOR	2500
FERRARI FORMULA 1	2500
MARBLE MADNESS	2500
ROADWARS	2500
SKIFOX	2500
STARGLIDER	2500
TEST DRIVE	2500
XENON	2500
BERMUDA PROJET	2850
DARK CASTLE	2850
DEFENDER OF THE CROWN	2850
DUNGEONS MASTER	2850
KING OF CHICAGO	2850
SDI	2850
THREE STOOGES	2850
BOBO	3500
BUBBLE GHOST	3500
SIMBAD	3900
DELUXE PRINT	5000
DELUXE MUSIC	13500
DELUXE PAINT II	13500
DELUXE VIDEO PAL V. 1. 2	13500



AJEDREZ	975
BOB MORANE 1: CHEVALERIE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
BOB MORANE 2: SCIENCIE FICTION	975
CITY WAR	975
EDEN BLUES	975
ELECTIC DESK	975
ELECTIC MAIL	975
ELECTRIC CALC	975
ELECTRIC WRITE	975
GATO	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA I	975
GHOST MAN	975
KEGABRIX	975
KUBERT	975
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	975
PROHIBITION	975
BOB MORANE 4: OCEANO	1650
BUBBLE GHOST	1650
BOBO	1650
CHAMONIX CHALLENGE	1650
CRASH GARRET	1650
FASST / TURBO ASSEMBLER	1650
GIGN	1650
IZNOGOUD	1650
LAS 8 CONQUISTAS DE ARMORIK	1650
L'AFFAIRE	1650
PERSONAL FINANCIAL	1650
SIDEWALK (RENAUD)	1650
VERA CRUZ	1650
ARCHON	1900
ARTICFOX	1900
CHESSMASTER 2000	1900
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	1900
DON QUIJOTE	1900
JB SQUASH	1900
LORDS CONQUEST	1900
MARBLE MADNESS	1900
METROPOLIS	1900
MINI PUTT	1900
ONE ON ONE	1900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1900
PROWLER	1900
PUB POOL	1900
ROCKFORD	1900
STARGLIDER	1900
STRIKE	1900
TEST DRIVE	1900
WORLD TOUR GOLF	1900
4*4 OFF RACING (*)	1990
ABADIA DEL CRIMEN	1990
ACE OF ACE	1990
BEDLAM	1990
CALIFORNIA GAMES (*)	1990
CHARLES CHAPLIN	1990
DAM BUSTERS (*)	1990
DREAM WARRIOR	1990
FINAL ASSAULT (*)	1990
FRANK BRUNO'S BOXING	1990
AUNTLET	1990
GOODY	1990
GREEN BERET (*)	1990
GRYZOR	1990
IMPOSIBLE MISION II	1990
L.A. CRACK DOWN (*)	1990
LAST MISSION	1990
LIVINGTONE SUPONGO	1990
ORMUZ	1990
PLATOON	1990
SABOTEUR II	1990
SALOMON'S KEY (*)	1990
SOL NEGRO (*)	1990
STARDDUST (*)	1990
STREET SPORT BASKET (*)	1990
TETRIS	1990
TRANTOR	1990
WIZARD WARD	1990
STORM	2300
VIDEO CASINO	2300
DARK CASTLE	2850
DEFENDER OF THE CROWN	2850
SDI	2850
THE ENFORCER	2850
THREE STOOGES	2850
CARVALHO	3000
ELECTIC BASE	3500
ELECTRIC VIDEO	3500
INVERSION BURSATIL	3500
UTILITY DISK	3500
TRIVIAL (*)	Consultar
DIMENSION 3	5500
JET CALC	5500

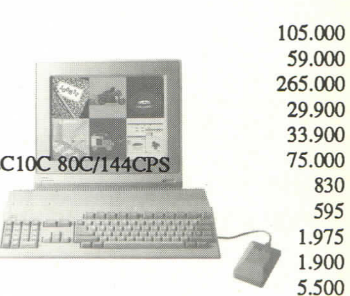
POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR ATARI O AMIGA RECIBIRAS PROGRAMAS OBSEQUIO.

ATARI



ATARI 520 STFM (DOBLE CARA)	79.000
ATARI 1040 STFM	129.000
MONITOR FOSFORO BLANCO	29.000
MONITOR COLOR SC 1224	58.000
520 ST + MONITOR FOSFORO BLANCO	99.900
520 ST + MONITOR COLOR	174.000
ALFOMBRILLA RATON	1.900
UNIDAD DISCO EXTERNA 3 1/2	31.500
IMPRESORA COLOR STAR 9 AGUJAS LC10C 80C/144CPS	75.000

AMIGA



AMIGA 500	105.000
MONITOR 1084 STEREO	59.000
AMIGA 2000	265.000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3 1/2	29.900
UNIDAD DISCO EXTERNA 5 1/4	33.900
IMPRESORA COLOR STAR 9 AGUJAS LC10C 80C/144CPS	75.000
REVISTA AMIGA WORLD (USA)	830
REVISTA AMIGA USER (UK)	595
FUNDA POLIVINILO A500	1.975
ALFOMBRILLA RATON	1.900
MODULADOR TV A500	5.500

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION COMPLETA ____________
POBLACION ____________ C.P. ____________
TELEFONO ____________
FORMA DE PAGO ____________
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	

HORARIO DE PEDIDOS
DE 10,30 A 20,30
LUNES A VIERNES
SABADOS 10,30 A 14
DE 15 A 19,30
LUNES A VIERNES

JUEGA CON EL Nº1

ATARI 520 STFM, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 STFM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 STFM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluido un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 STFM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.









	ATARI 520 STFM	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.000.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11

DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - MALAGA: 952/29 90 48 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

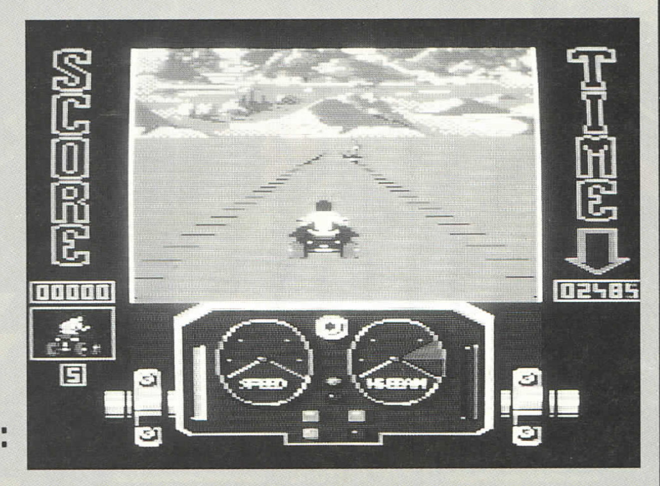
NUMERO UNO COMUNICACION

QUAD

El agente X27 es perseguido a través del desierto que separa la frontera, por los espías rivales que intentan arrebatarle los planos que transporta.
No va a ser un viaje de vuelta tranquilo sino todo lo contrario; el piso de la carretera que atraviesa el desierto está invadido por la arena , aunque es mejor continuar por él que salirse del mismo ya que al hacerlo nuestra velocidad disminuye sensiblemente. Hay que evitar chocarse con los numerosos obstáculos que nos salen a lo largo de la pista; algunos de estos son cactus, murallas de piedra, hierbas, restos de esqueletos de búfalos, trozos de roca desperdigados a lo largo y ancho de la pista, al pasar por encima de ellos nuestro vehículo dará un ligero salto...
Quad no es un juego que sorprenda por su adicción sino más bien por lo soso que es ; bajo la presencia de unos gráficos aceptables se esconde un juego bastante aburrido. Microids no se ha esforzado en absoluto en realizar este programa, todo lo contrario que sucede con Superskí que le dá un millón de vueltas.
El cuadro de mandos de nuestro vehículo es sencillo. Por una parte nos marca la velocidad y por otra nos indica el estado de recalentamiento del motor. Es una huída contrareloj ya que disponemos únicamente de 2500 unidades de tiempo, las cuales han de ser suficientes para cambiar de nivel.
El control del vehículo es un poco complicado y hace falta mucho "callo" para no tragarnos algún obstáculo.
Empezamos la partida con cinco vidas que no son las bastantes , ni mucho menos, para lograr no perder el equilibrio por eso cada 1000 puntos se te dará una vida extra.
Avanzada ya la carrera si no nos damos prisa nos incordiará un helicóptero que nos abrasará a disparos, al igual que una especie de reactor que saldrá seguidamente.
De vez en cuando en la carretera encontraremos latas de fuel imprescindibles para pasar de nivel ; cuando estamos con poco fuel la velocidad se limita y somos más vulnerables que de costumbre.
En resumen, un juego bastante sencillo, al que le hace falta un poco de todo para llegar a un nivel aceptable.
Excelente presentación.

GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	55%
SONIDO	55%
ADICCION	55%

- Amstrad CPC Thomson Atari
- Microids/ Proein
- Ver. comentada: Amstrad CPC



▲ *Quad no ha sido trabajado lo suficiente*

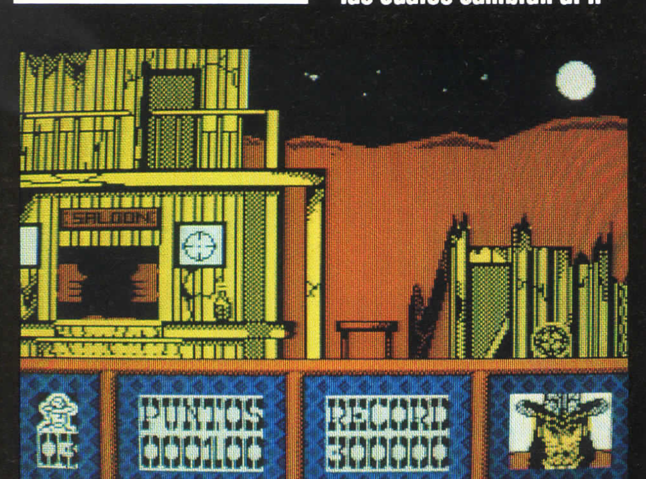
SHO

Hace un calor insoportable. El maldito caballo me ha dejado tirado y he tenido que recorrer los últimos kilómetros andando. Ya los veo, las primeras edificaciones del pueblo aparecen ante mis ojos como vagos fantasmas del atardecer en el desierto.
Tengo una sed terrible, incluso el tragar saliva se hace dificultoso, pero ya queda poco, en el Saloon habrá buenas cervezas, buenos baños, buenas camas y sobre todo buenas mujeres.
Que raro, parece un pueblo desierto. Es verdad, no hay nadie, lo extraño es que tiene aspecto de nuevo, como si lo hubieran tenido que desalojar rápidamente. Sea lo que sea no tardaré mucho en averiguarlo. Efectivamente,por el rabillo del ojo veo moverse algo. Instintivamente llevo mi mano, o mejor dicho, va ella sola a la funda derecha. Coger la culata, sacar el colt 45 modelo 1888 y realizar 3 disparos me llevó apenas unas décimas de segundo. El grito que siguió al estampido de mi colt fue desgarrador.
Por mucha gente que mates, en legitima defensa, no te acostumbras nunca. Aquí está, es raro, esa cara me resulta incluso conocida, ¿dónde la habré visto antes? ¡Dios mio! es Jack Masa, el cazarecompensas, será mejor registrarle. Le cojo la cartera y descubro 5000 $ nuevos y ¡sorpresa! una tarjeta de presentación de un "viejo

OTLAND

- Spectrum
  Spectrum +3
- Zafiro
- Ver. comentada:
  Spectrum
  Spectrum +3

doy una pista, recordáis el Prohibition, el Colt 43 o algunos otros de cuyo nombre no quiero acordarme. Pues es una copia absolutamente idéntica. Es un programa normal, pero está bien hecho. Quizás una cualidad sea la rapidez del movimiento del punto de mira. No tiene scroll, sino que consta de pantallas fijas las cuales cambian al ir



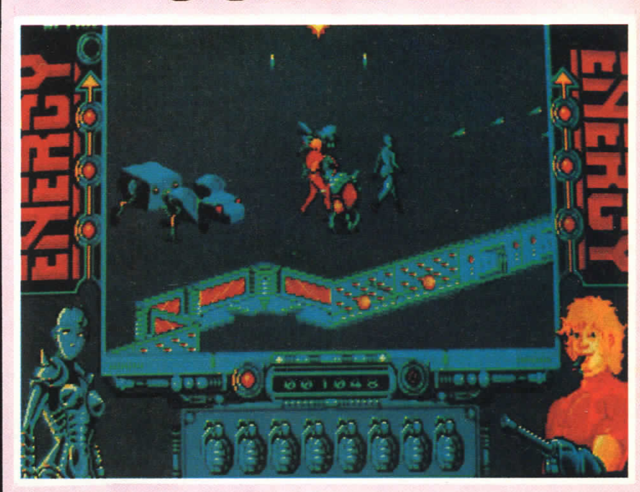
▲ *Buenos gráficos para el Spectrum*

amigo" mio. Se trata de Jonathan Jones, un hacendado criador de caballos tejanos. Se ve que aquella broma que hize con su hija recien casada no le hizo mucha gracia. Hay que tener cuidado; en estas circunstancias cualquier error puede ser fatal. Y aquí es donde te deja, teóricamente, el juego. Os pasando las pruebas. Hay pequeños detalles, como objetos y botellas totalmente desperdigadas por el pueblo. Apunta y dispara, por lo menos practicarás puntería. En resumen, Shootland no es una "virguería" pero tampoco es un juego que pueda considerarse mediocre. Podréis pasar buenos ratos con él.

GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	69%
ADICCION	75%

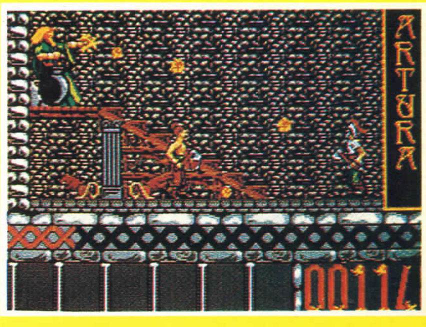
Cobra 2 saldrá próximamente para Atari ST. Se trata de un arcade 100% con multitud de enemigos y trampas. Loriciels ha mejorado el programa conseguido con Cobra (primera versión del juego inspirado en una famosa serie francesa de dibujos animados, en Antena 2) enriqueciendo los gráficos pero sin dejar de cuidar a los personajes que protagonizan la serie. El manejo de nuestros héroes es sencillo y está totalmente controlado por el joystick. Los gráficos sin llegar a ser espectaculares, están bien cuidados. Quizas el programa falle en el tratamiento de los gráficos de fondo, que son escasos y dan una sensación de vacío a las pantallas.

COBRA II



ARTURA

Artura es uno de esos programas que te maravillan por sus gráficos y por su adicción a raudales. Se trata de una aventura-arcade en donde nuestra protagonista se encuentra perdida en un mundo mágico, donde todo es peligroso y no se puede fiar de nadie. Va armada con un escudo y un hacha que le serán muy útiles para luchar con los numerosos enemigos que aparecerán y así poder conseguir la tan deseada libertad. La acción transcurre por multitud de habitaciones de una tenebrosa mansión donde podrás encontrar objetos que te serán de suma utilidad para tus propósitos. Gráficos espectaculares, fondos muy bien detallados, movimiento muy acertado y acción a tope son las principales características de este fenomenal programa que sorprenderá a muchos usuarios del ST.



- Atari ST
  Amstrad CPC
  Amiga
  IBM PC
- Zafiro
- Ver. comentada:
  Amiga
  Atari ST

Bobo es nuestro héroe. Su nombre le viene que ni al pelo, puesto que en realidad lo es un poquito. Hay que ser bobo o loco para intentar engañar a hacienda. Así que un día se presentó en su casa un inspector, le hizo una auditoría y aquí está. Para algunos la cárcel puede que no sea tan mala, comida gratis, alojamiento y películas gratis.
Como en toda cárcel, hay siempre dos mundos completamente distintos , uno es el de los deberes de la prisión y otro muy distinto el de los planes de fuga. Como buen preso, tienes que tomar parte en ambos, concretamente, has de cumplir con tres pruebas de cada clase para poder salir exitoso de la cárcel.

PRUEBA 1
El director en su afán de que los presos nuevos hagan amigos rápidamente y cooperen en la dinámica de la prisión, nos encarga el servicio de comida. Así que, cazuela en mano, deberás servir a esos dulces ángeles de inocencia que son tus compañeros. Se rápido, como te pases un pelo tus amados colegas te hecharán la cazuela de la comida por la cabeza.

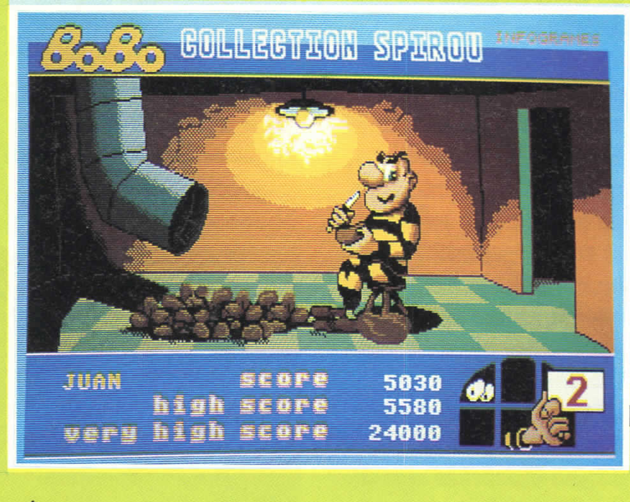
PRUEBA 2
¿ Hay alguien que en la mili no haya pelado patatas ? Pues esa es tu segunda misión. Sentado en un banco, cuchillo en ristre y todos los animos del mundo os disponéis a pelar las patatas del rancho para toda la carcel. Si la patata pelada no está al gusto del cocinero jefe, te la hechará para atrás, te dará en la cabeza y tendrás que volver a repetir.

PRUEBA 3
Para congraciarte con el director, tienes que conseguir que el pasillo de oficinas de la carcel esté de una limpieza impoluta. El problema es que la gente no suele ser muy limpia con su calzado y probablemente lo que limpies volverá a ser ensuciado con bastante prontitud.

PRUEBA 4
Y aquí empezamos con las pruebas destinadas a la fuga. En esta ocasión, manejarás una cama elástica.Con ella deberás evitar que los presos que saltan se caigan al suelo y a la vez darles inclinación para que boten por encima de los muros de la prisión. Ten cuidado, si les das demasiada inclinación se estrellarán contra las paredes. Toda una gozada para ver.

PRUEBA 5
Ya llegó la temida fuga. Bobo tras mucho tiempo de estudiar la prisión se ha dado cuenta que por los cables de alta tensión puede escapar. Para poder salir, ten cuidado con las chispas, salta de cable a cable para escapar de ellos.

PRUEBA 6
Si tus compañeros tienen intención de huír habrás de despertarles. Todos duermen profundamente. Insiste y ten cuidado con el orinal. Para poder descansar, túmbate otra vez en la cama.



▲ *Prueba nº 2. A destacar la simpatía de los gráficos*

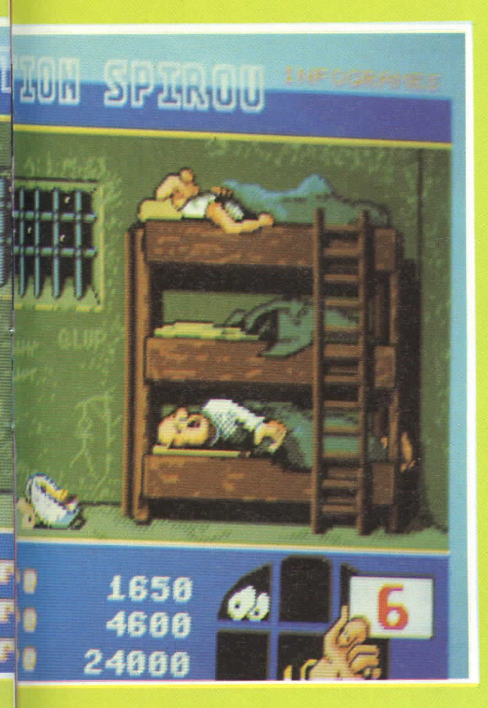
▲ *Prueba nº 6. Despertar a los presos y es*

BO

MODO DE JUGAR
PRUEBA 1
Debes coger el pote de la comida colocándote a su lado y dando al botón, luego ir a donde los presos que te piden comida, ponerte a su lado y dar al botón para darles de comer (cuanto más tengas el botón apretado más les darás de comer). Cuando se te acabe la comida del pote deberás iniciar toda la operación

(correción)

GRAFICOS	80%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	70%
ADICCION	85%



quivar el orinal es una tarea harto difícil

BO

de nuevo empezando por coger el pote...

PRUEBA 2
Para coger las patatas tienes que tirar hacia abajo tu joystick, una vez echo esto deberás pelarla agitando el joystick de un lado para otro , cuando hayas acabado de pelarla aprieta el botón y vuelta a empezar con otra patata.

PRUEBA 3
Para limpiar con la escoba debes pasar por encima de las huellas que cubren la habitación. Si quieres ir de una puerta a otra más rápido aprieta el botón de disparo y muevete.

PRUEBA 4
De fácil manejo: debes mover el joystick de derecha a izquierda.

PRUEBA 5
Esta prueba junto a la anterior son las más sencillas. Hay que manejar el joystick de izquierda a derecha esquibando las chispas de alta tensión.

PRUEBA 6
A nuestro entender la más dificil. Los presos no se despiertan ni queriendo y lo único que conseguimos es darles un poco "la brasa". El manejo de Bobo es sencillo (con el joystick). El tanto por ciento (%) de la prueba va disminuyendo con el tiempo y lo pódemos aumentar metiendonos de nuevo en la cama. Bastante dura.



▲ *17 años de cárcel para Bobo no acaban con su fé*

SKI HUNTER

Parece ser, que el jefe me lo pone cada dia más difícil. Resulta que han raptado a su hija, y ¿no adivináis a quien es el pardillo que le han mandado rescatarla? A mi.
Tengo que dar gracias a que el material con que cuento es de lo mejorcito. Un tanque blindado multiuso, multitiempo y con gran capacidad ofensiva.
El problema empieza con nuestros enemigos. A lo largo y ancho del recorrido hay unas pequeñas sondas robot que no van a dudar un solo momento en atacarnos, afortunadamente el cañón es bastante rápido y no será muy complicado acabar con ellos.
Ten en cuenta que el mapeado es impresionante. Hay gran cantidad de ellos y muy buenos. Aunque en un principio pueda parecer que el juego es lineal, hay salidas en todas las direcciones. Es bastante complejo en su concepción y costará bastante el acabarlo.
Para poder llevar la aventura a buen término , tienes que hacer antes un número determinado de acciones, tales como coger objetos, luchar con enemigos...
Es de agradecer que el manejo del juego sea a base de iconos, y que toda la información referente al programa está a la vista, munición, fuel, enemigos en pantalla, inventario...
Los gráficos son muy barrocos, recargados, diría yo. Realizados con bastante buen gusto y colorido.
De todas formas, creo que el que el programa sea de la casa francesa ERE, es una buena garantía para todos los aficionados al software.

 Amstrad CPC

 Zafiro

 Ver. comentada: Amstrad CPC

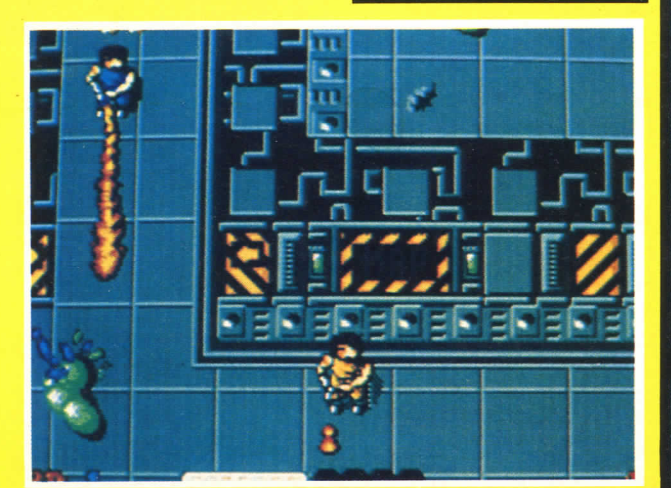


GRAFICOS	70%
MOVIMIENTO	70%
SONIDO	70%
ADICCION	70%

ALIEN SYNDROME

Por fín los usuarios de CPC disponemos de este maravilloso juego que nos ha fascinado a todos en las maquinitas de los salones recreativos. La conversión a nuestros CPC es bastante aceptable y estamos seguros de que supondrá estar muchas horas delante de nuestro Amstrad.
La acción se desarrolla en el año 2082 y nuestros dos héroes Rick y Mary, especialmente entrenados para acabar con las fuerzas del mal, intentan exterminar a un ejercito de invasores que ansian invadir la superficie terrestre. La lucha transcurre a lo largo y ancho de siete naves (7 niveles) que más que naves parecen laberintos, donde deberás rescatar a los humanos que se encuentran encarcelados en distintas habitaciones; para ello contarás con la ayuda de pequeños robots que te cubrirán, mapas (donde podrás encontrar la posición exacta de los prisioneros), multitud de aliens que te acosarán continuamente, trampas , agujeros y diferentes disparos de los cuales resaltaremos sus cualidades básicas:
-Bolas de fuego : arma que dispara mucho más lenta que las demás pero con más poder de exterminio.
-Láser : de un solo disparo machacas la línea de fuego.
-Bomba inteligente : mata todo lo que hay en la pantalla.
-Teletransporte : especie de hiperespacio que nos transporta a un lugar de la nave elegido al azar.
-Invulnerabilidad : Te permite que durante algún tiempo nadie te mate.
Cuando logremos rescatar a todos los terrestres de una nave nos saldrá el "monstruíto " de turno , al que debemos emborrachar a disparos hasta que caiga y desaparezca.
Alien Syndromepermite jugar a dos jugadores simultáneamente por lo que la batalla gana interés, emoción y espectacularidad.
En definitiva un buen juego y una buena conversión.

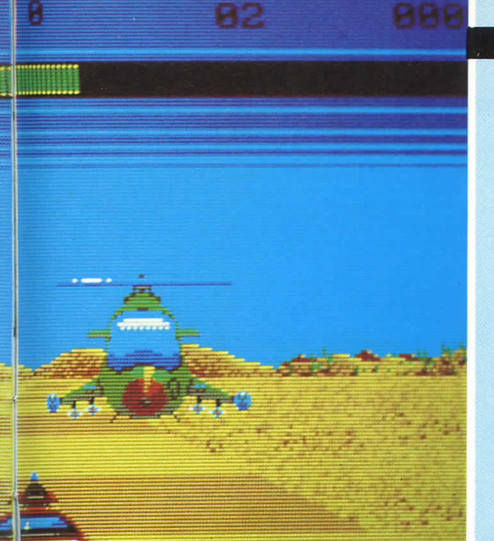
- **Amstrad CPC**
  Atari ST
  C64/128
  Spectrum
  Sega
- Dro Soft
- Ver. comentada:
  Amstrad CPC



La violencia aumenta día a día, las guerras y conflictos al paso que van, acabaran destruyendo el mundo, sólo queda una baza por jugar y eres tú, al mando de tu vehículo especial con un motor triple turbo V16 al que comúnmente se le denomina como Thunder Master.
Fire and Forget es un arcade 100 % en donde tendrás que combinar la habilidad con los reflejos. La autopista que debes recorrer está colmada de peligros donde deberás destruir minas, bunkers, tanques y helicópteros.
El nombre del programa Fire and Forget ,dispara y olvida, viene dado porque nuestro disparo es totalmente automático, es decir, sólo hay que disparar y nuestros misiles alcanzarán el objetivo.
Una vez finalizada la carga de la pantalla de presentación elegiremos el nivel y el número de jugadores (1-2).
Si juegas a un sólo jugador, controlarás al Thunder Master y si juegas a dos jugadores uno controlará al ya mencionado vehículo y el otro al módulo MV, Thunder Cloud.
Las armas que ponen a nuestra disposición los Servicios Robóticos de la Paz Mundial son para cada vehículo:
-Thunder Master : Dispone de misiles propulsados con cuatro cabezas nucleares guiados por frecuencia oral.
-Thunder Cloud : Módulo MV de sustentación magnética con un poder de disparo de 117 Gigawatios por segundo.
Deberás elegir la guerra en la que quieres combatir en un mapamundi gigantesco donde vienen representadas seis batallas mediante explosiones. Cuando acabes una guerra (por supuesto venciéndola) deberás elegir otra y así acabar con la incomprensión entre los hombres.
En opción de dos jugadores Thunder Cloud tiene una reserva propia de fuel pudiendo traspasar fuel al Thunder Master, pero sin embargo, el Thunder Cloud es destruído cuando toca las cisternas azules (puede tocar las cisternas verdes).
Cuando veamos que nuestro Thunder Master esté escaso de fuel deberemos llenar el depósito

▲ *La definición gráfica de Fire and Forge*

- **Atari**
  Amiga
  IBM PC
- Titus/Proein
- Ver. comentada:
  Atari ST



es elevada

rápidamente pasando por encima de las cisternas verdes y azules.
De la parte gráfica de este programa no hay nada que decir, es impecable, el control del Thunder Master es sencillo y veloz y la adicción producida en un primer contacto es elevada. Después el juego pierde algo de interés por el hecho de que nuestra misión se repite en niveles superiores aunque con gráficos y nivel de dificultad diferentes.
Un gran juego.

FIRE AND FORGET

GRAFICOS	90%
MOVIMIENTO	80%
SONIDO	85%
ADICCION	85%



A última hora nos ha llegado a la redacción el último juego de Electronic Arts. "Skifox II".
Introduce bastantes mejoras respecto a la anterior parte.
No sólo nos limitaremos a destrozar naves enemigas sino también tendremos que realizar distintas misiones en las cuales te jugarás el pellejo.
Un detalle a tener en cuenta es el poder reparar los daños que te ocasionarán con total seguridad los cazas enemigos en distintas bases en las cuales previamente tendrás que aterrizar y en multitud de naves nodrizas ambulantes.
Se agradece la opción de piloto automático que nos evitará tediosas sesiones de pilotaje en nuestro "zorro volador".
A destacar los efectos conseguidos en el campo gráfico y del sonido que no desmerecen en nada a su predecesor, Skifox.
La velocidad a la cual te puedes desplazar por el recorrido llega a niveles espeluznantes, tales como pueden ser 9000km/seg.
No tendrás tiempo para descansar ni tu, ni tus cañones de fotones neutrónicos a los cuales ninguna nave podrá sobrevivir.
Skifox II te dará todo lo que puedas esperar de él, ataques masivos, invasiones secretas, peligrosas misiones en los límites de los reflejos humanos, etc. ...
De todos modos, en un próximo número esperamos comentario más ampliamente facilitándoos consejos, trucos...


C64/128
IBM PC


Dro Soft


Ver. comentada:
IBM PC



SKIFOX II

ASPAR G.P. MASTER

- Amstrad CPC
  Spectrum
  MSX
  IBM PC
- Dinamic
- Ver. comentada: General

Hay un olor de combustible en el aire. De todas formas , si no existiera, sentiría que me falta algo. No creo que tenga que esperar mucho para empezar la carrera. Para asegurarme pregunto a mi cronometrador, cinco minutos, me responde él. Va siendo hora de que me ponga el casco y me suba a la moto. Sigo las indicaciones de los auxiliares de pista, no me hace mucha falta pues conozco el recorrído de memoria, pero prefiero concentrarme en la carrera. Es un alivio estar en la Pole Positión, siempre suelo ser el mejor en los entrenamientos, no tengo rival.

Bueno, por fin se retira la gente de la pista, nunca viene mal una última vuelta al circuito para comprobar por enésima vez el estado del suelo. La elección de las ruedas es fundamental para hacer una buena carrera.Ya está acabada. Van a dar la salída , la tensión acumulada en estos últimos minutos alcanza sus máximas cotas. Cuando ya acelero a fondo y meto la primera me libero de todo y sólo tengo ojos para el circuito.

Lo único que me molesta en un gran premio es llevar alguno delante. No subiría al podium si pensara de distinta forma. Quizas hayamos exagerado un poco pero más o menos viene a ser así la cosa.

Aspar G.P. Master, da otra versión a los programas de simulación deportiva, tanto por su concepción como por su desarrollo. Aspar G. P. es uno de los pocos programas españoles acompañados por una gran campaña publicitaria.

Aquí, se basa en la popularidad de un deportista famoso, gracias a que concurren dos situaciones. Primero, que en estos momentos, Aspar es el doble campeón del mundo en motociclismo, y la segunda, que el juego es de lo mejor, para que vamos a engañarnos.

Pero para aquellos que les gusta el asunto técnico, vamos a comentarlo sin más preámbulos. Básicamente, Aspar G.P. Master es una simulación deportiva del campeonato del mundo de motociclismo, concretamente en la cilindrada de los 80 c.c. Se ha dejado un poco aparte la antigua filosofía de Dinamic de los juegos que cargan por partes cintas interminables etc.

GAME OVER

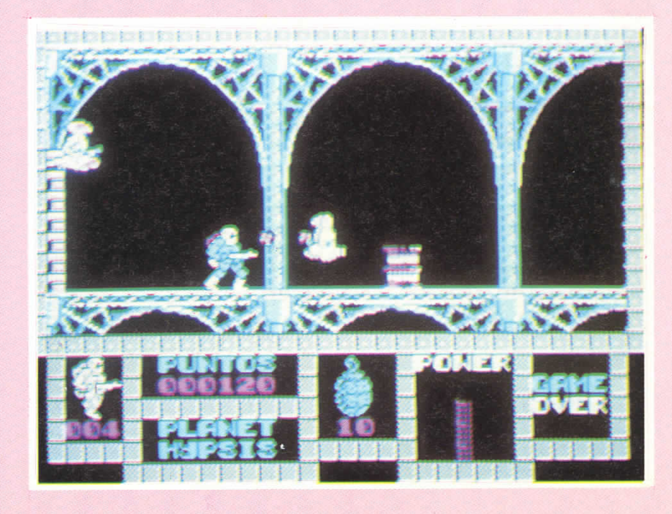
- IBM PC
  Amstrad CPC
  Spectrum
  MSX
- Dinamic
- Ver. comentada: IBM PC

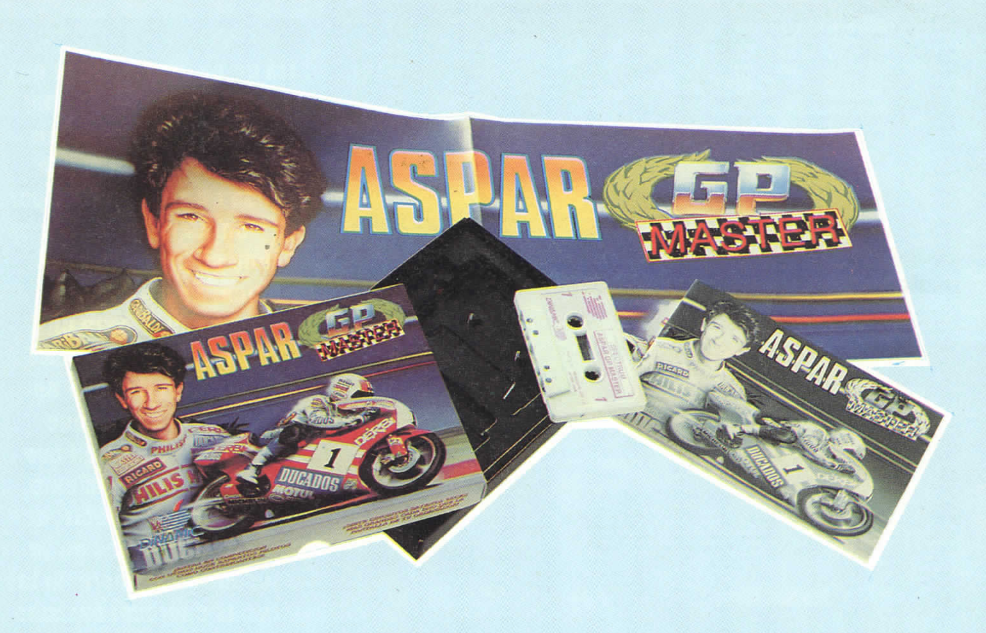
GAME OVER para PC

Mucho hemos tenído que esperar los usuarios de PC a que la versión correspondiente de Game Over llegara a nuestra manos. Como no todos los usuarios de PC suelen ser adictos a los juegos, es mejor que os contemos un poco de que va el asunto. Resulta que hay una mujer que ha esclavizado a todo un planeta. Como los sistemas de alrededor corren peligro, la confederación te ha mandado a ti para que acabes con esa amenaza. Así que ahí estas con tu fusil láser y unas pocas granadas para destrozar a todo bicho viviente.

Afortunadamente,existen esparcidos por el territorio unos aumentadores del poder de disparo amen de bombas adicionales y recargadores de energía para tu armadura. Como el juego carga en dos partes, la cantidad de pantallas, variedad y riqueza de escenarios es enorme.

Cambiando de tema lo cierto es que cuando se adapta un juego de otros ordenadores es inevitable el compararlos. Comprendo que en posibilidades gráficas el Amstrad supere al PC y en este aspecto, hay que decir en honor a la verdad, que los gráficos son muy buenos, la mejora que se introduce y que bajo mi punto de vista es esencial,es la velocidad y precisión del movimiento. Nuestro protagonista responde inmediatamente a nuestras órdenes. Yo recuerdo que en la versión Amstrad la parte floja , si es que





▲ *Una presentación de lujo para un gran programa*

El juego carga absolutamente todos los circuitos del Campeonato. Como en toda competición hay clasificaciones y estadísticas que sirven para ver la evolución del pilotaje a lo largo de la carrera. Todo ello se consigue con una base de datos, que a lo largo del programa se va renovando constantemente. Para que os hagáis una idea, incluye clasificación provisional, record de vuelta rápida, nombre del piloto y media de velocidad. La perspectiva, segun los programadores, se llama panorámica superior de plano picado, para que nos entendamos todos, a vista de pájaro. Una de las facilidades del programa es la de las opciones. Si quieres puedes acceder a entrenamientos libres, oficiales, obtener la Pole Position y retornar al campeonato tras desconectar el aparato.

El marcador es de lo más completo. Los jueces de mesa te van mandando mensajes a lo largo de la carrera y por supuesto los indicadores de la moto controlados desde los boxes.

Quizás el manejo del juego sea un poco complicado, ya que la función de las teclas, concretamente 5, varía con respecto a la posición que ocupes en el circuito. Y la otra cuestión a tener en cuenta, la presentación, en estuche grande, con grabación de alta calidad, poster a todo color, biografía del campeón Aspar, manual de instrucciones y oferta de una suscripción a la revista Motociclismo.

había alguna, era el movimiento, adolecía de una cierta lentitud, pero siempre en casos muy concretos. Gracias a la mayor potencia del PC todos estos obstáculos se han salvado. La versión no difiere en nada de las demás, el objetivo es el mismo, las fases las mismas y cuentas con las mismas ayudas que en las anteriores. Lo que sí quiero decir, es que veo muy bien que se adapten juegos de éxito como puede ser el caso de Game Over. Pero no hay que caer en la tentación de limitarse a ello. Creo que el PC es una máquina con las suficientes posibilidades como para dar más de sí.

GAME OVER en su versión PC es un buen juego y una magnifica conversión.

A mencionar que podemos usar un joystick de Amstrad como opción.



GRAFICOS	90%
MOVIMIENTO	95%
SONIDO	80%
ADICCION	90%

Dinamic en el PCW Show

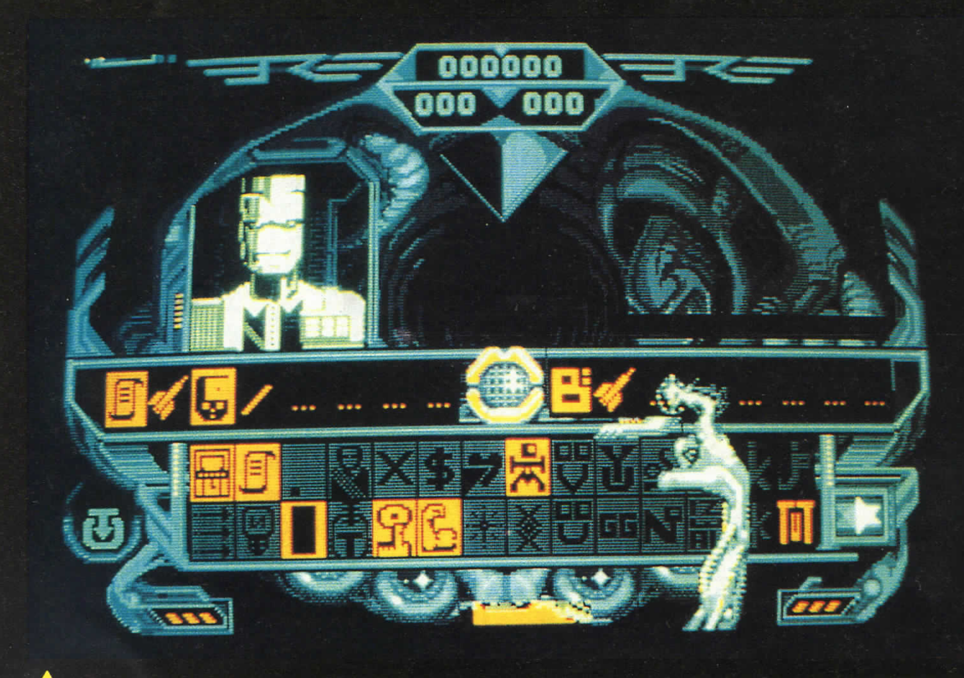
Parece mentira que a estas alturas de desarrollo que tiene el soft español, sólo haya una compañía creadora de juegos que se promocione en el extranjero.

Dinamic parece que quiere ser la punta de lanza de lo que desearíamos que fuera una invasión en toda regla del mercado inglés.

Aprovechando esta circunstancia, Dinamic presentó oficialmente en el PCW londinense su nuevo juego, el Game Over II. Creemos que escogieron el mejor marco para catapultarse fuera de nuestras fronteras.

Lo que queremos es que la iniciativa cunda y que las hasta ahora casas españolas, despierten del aparente letargo y no se conformen sólo con el mercado nacional.





El trabajo gráfico en el CPC ha sido muy bueno, casi comparable al del Atari ST (foto)

CAPTAIN BLOOD

- Amstrad CPC
  Atari ST
  Amiga
  C64
  IBM PC
- Zafiro
- Ver. comentada: Amstrad CPC

Estamos ante una de las mejores aventuras galácticas que hemos visto, por no decir la mejor, ya que probablemente supere el listón que nos dejó el Elite. La gran diferencia entre ambos es que en el Elite la fase espacial es mucho más completa que en Captain Blood pero, sin embargo, el realismo en este último es increible, no se nota para nada que en el Captain Blood no se pueden matar naves enemigas, aunque sí destruir planetas, ya que hay otras cosas que lo suplen con creces. El capitán Blood es el último residuo de la raza humana, está agotado y su objetivo es encontrar su réplica que hace tiempo perdió. Blood se encuentra en su nave y tiene que ir a alguno de los 32.000 planetas para conseguir cualquier tipo de ayuda válida en su busqueda por el clon. Como no sabemos donde se encuentra su réplica, encontrar un planeta donde haya un extraterrestre puede ser un poco difícil y sólo depende de la suerte que tengas; cada partida que jueges es independiente de las otras, es decir, que los extraterrestres no se encuentran siempre en las mismas coordenadas sino que varian aleatoriamente. Para poder hablar con cualquiera de los 16 tipos de extraterrestres primero debes de aterrizar en un planeta, que es donde verdaderamente pilotas tu nave, representada por un círculo y una flecha que te indica hacia donde debes ir; cuando el círculo desaparece y se convierte en un aspa, ya has encontrado el camino y ahora prepárate porque tienes que volar por un gran cañón jugándote el físico y poniendo a prueba tus reflejos. Si el planeta está habitado tendrás que hablar con los aliens en el idioma universal UPCOM (Universal Protocol Communication). Este idioma consiste en 128 iconos que deberás combinar para formar frases y poder entenderte con ellos. Los iconos corresponden a palabras



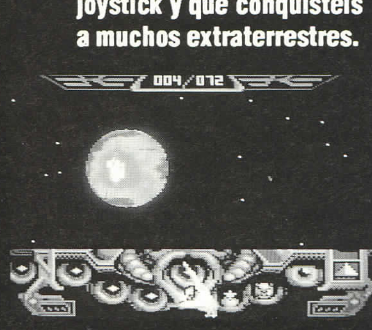




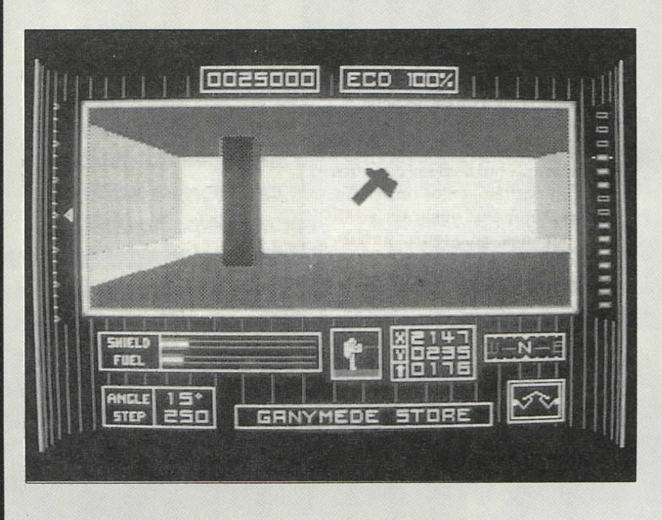
Captain Blood en un Amstrad CPC

GRAFICOS	90%
MOVIMIENTO	90%
SONIDO	85%
ADICCION	95%

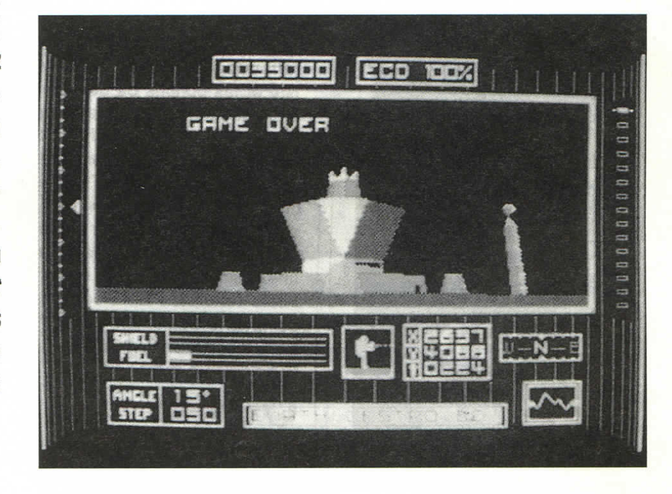
tales como : mi, tu, jugar, conocer, matar, enemigo, telellevar, amigo, números y nombres de otros aliens conocidos por los entrevistados. Cada icono representa una palabra que podrá estar traducida al italiano, alemán, francés, castellano o inglés, segun elijas.
Cuando te encuentres con los aliens tendras que hacerte amigo de ellos y con frecuencia hacerles favores para conseguir algo de información. Es muy importante que des con el alien adecuado para no andar de un lado para otro y no perder tiempo ya que sólo tienes 45 horas (de tiempo real) para encontrar el clon antes de que el tiempo finalice resaltar que el UPCOM es una idea genial y muy lograda, con miles de combinaciones, que a más de uno entusiasmará .
En resumen, un juego superadictivo que cuenta con unos gráficos impresionantes pero sin duda alguna lo mejor es el movimiento, el realismo de nuestra nave por el cañón y la forma de hablar con los extranjeros que supondrá muchos quebraderos de cabeza ,pero gran diversión. Ah!! se nos olvidaba decir que a todo lo expuesto anteriormente hay que añadir que la música está compuesta por el magnífico Jean Michel Jarre. Agarraos al joystick y que conquistéis a muchos extraterrestres.



DARK SIDE



La historia continúa. Tras 200 años de paz aparente, los Ketars han vuelto a la carga. Como recordaréis, el planeta Evath tiene dos lunas, Mitral y Tricuspid. Ahora es precisamente esta última la que ha sufrido el ataque de los Ketars. Ha instalado en su superficie una nueva arma, el Zephyr One. El Zephir One consiste en un gigantesco complejo dentro del cual hay un enorme láser, capaz de generar una potencia de varios Terawatios y apunta directamente al planeta. Los efectos sobre su superficie serán aterradores. Para poder inutilizar, ya que no destruir, al Zephir One, hay que desactivar los ECD, los conectores de energía que hay repartidos por toda la superficie. Para ello, dispara a la parte superior de la columna.
El problema es el orden, cada uno se apoya en otro, excepto el primero, si empiezas por el primero siguiendo el orden establecido serás capaz de realizar la hazaña.
En resumen, es una segunda parte bastante aparente del gran éxito de Zafiro, Driller.
Los gráficos son idénticos en concepción pero distintos en la realización. Se han cambiado todos los gráficos y se ha remodelado el mapeado enteramente.
Si tenemos en cuenta las posibilidades del Spectrum, hay que resaltar que el juego está bastante potable. Se ha conseguido que la sensación de realismo al avanzar por el geométrico paisaje llega a unos límites insospechados.
El único inconveniente del juego es la dificultad de orientarse en el territorio. Puede llegar a ser difícil, por ello es recomendable la confeción de un mapa. Se hecha de menos un manual más extenso.
Bueno, sin más comentarios, os recomiendo que juguéis.





- Spectrum
  Amstrad CPC
  C64
- System 4
- Ver. comentada: Spectrum

GRAFICOS	75%
MOVIMIENTO	75%
SONIDO	65%
ADICCION	85%

Una de las últimas novedades de Infogrames se llama North and South que al igual que en la famosa serie de televisión Norte y Sur trata la guerra civil americana de una manera espectacular. Este programa te proporciona todas las posibilidades de manejo que puedas imaginar; desde planear la estrategia para intentar vencer a los sudistas hasta luchar cuerpo a cuerpo contra ellos. Las decisiones que debes tomar son muy importantes y el saber distribuir desde tu despacho las unidades de caballería o artillería por el campo de batalla pueden determinar quien es el vencedor del combate del día siguiente.

NORTH AND SOUTH



Atari ST, PC, Amiga.



Los gráficos reflejan bien el ambiente de la época donde tú, el general de la 7ª compañía deberás jugar muy bien tus papeles para salvar cientos de miles de vidas humanas y conseguir la tan esperada abolición de la esclavitud. Lógica y acción en un mismo programa. Recuerda que delante tuyo tienes un duro rival: tu ST.

▲ Podemos asegurar que tanto los gráficos como la animación de Tintin on the Moon han sido trabajados con el máximo rigor

TINTIN ON THE MOON



Atari ST, PC, Amiga.

Muchos son los personajes de comics que han desfilado por nuestro ordenador, y Tintin no iba a ser menos. El juego se basa en uno de los más conocidos comics de Erge: Tintin en la Luna. Se trata de una aventura planetaria donde Tintin tras perder el conocimiento fue lanzado desde la Tierra al espacio. ¿Qué pasará cuando Tintin recobre el conocimiento? ¿Dónde están sus compañeros? ¿Podrá solucionar el misterio? Por supuesto no podían faltar su perro Milú, el capitán Haddock, los detectives Hernández y Fernández y un sinfín de variopintos personajes que hacen tan particulares los comics de Tintin.

Disfruta de este magnífico programa lleno de acción y sorpresas en el cual la parte gráfica destaca por propios meritos.



STUNTMAN

Atari ST, PC, Amiga, C64/128, Spectrum, Amstrad CPC.



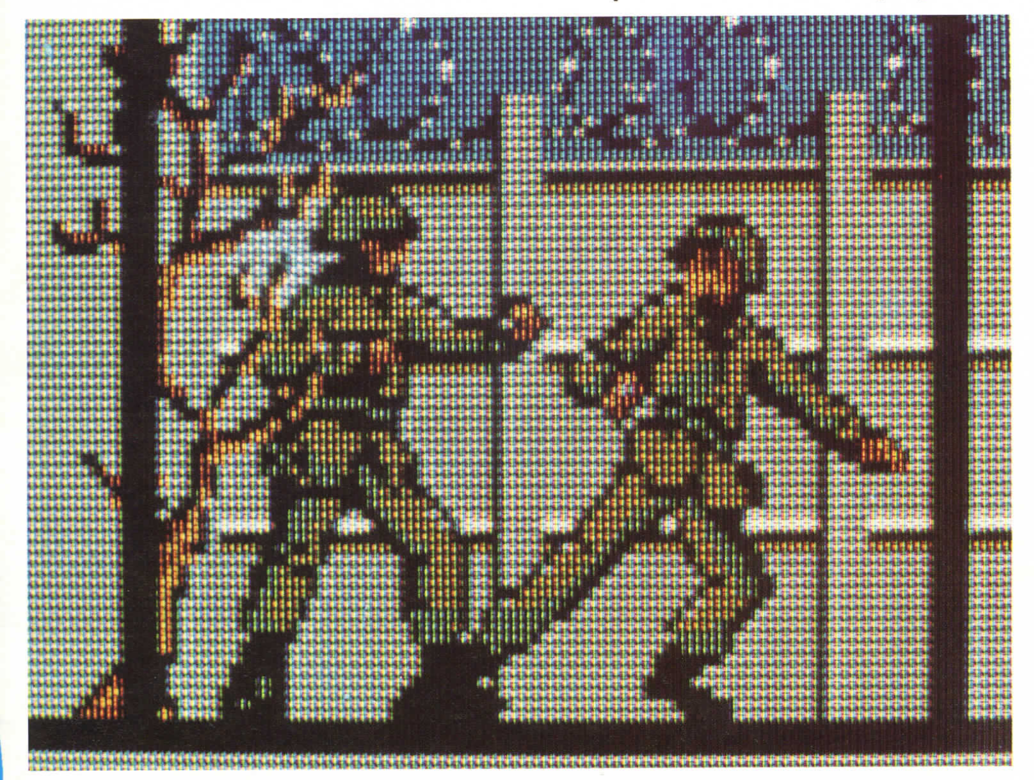
▲ Stuntman te pone a los mandos de un "Super Porsche"

Los dobles están de moda, son cotizados, aparecen en multitud de películas explosivas, pero lo que vas a vivir a continuación no tiene nada que ver con tus anteriores rodajes.
No sabes muy bien como ha sido pero la realidad es que te encuentras perseguido por un grupo de terroristas asesinos que intentan eliminarte. No temas, no estás solo, tienes un amigo que te será fiel hasta la muerte: se trata de un Porsche, pero no es un coche cualquiera ya que se encuentra equipado con un cañón láser y un par de alerones retraíbles que te evitarán muchos problemas.
Cuando te montes en el Porsche no vas a conducir, vas a pilotar así que colócate bien el casco y abróchate a fondo el cinturón de seguridad.
Bajo unos gráficos muy cuidados se encuentra la acción a raudales y recuerda que al final del vuelo: "...ya se pueden desabrochar sus cinturones, acabamos de aterrizar..."

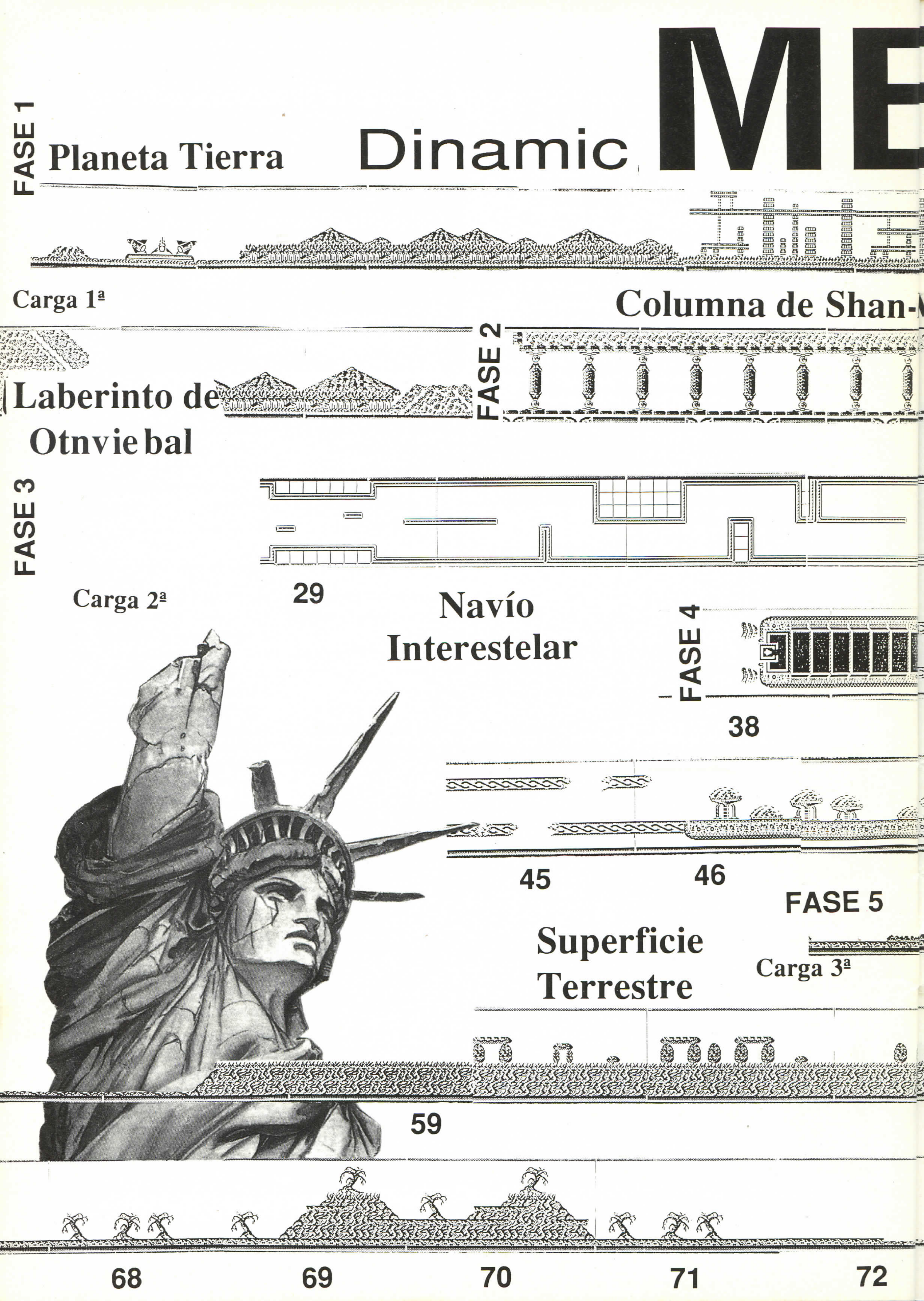
ACTION SERVICE

Atari ST, PC, Amiga, C64/128, Spectrum, Amstrad CPC.

De la mano de INFOGRAMES nos llega unos de sus últimos programas: ACTION SERVICE.
Action Service como podéis comprobar está disponible para prácticamente todos los sistemas.
El argumento del juego no es innovador puesto que lo hemos podido ver en programas anteriores: Combat School, 19, etc... pero sí lo es la calidad con que ha visto la luz del día.
Nuestra misión en el juego es llegar, mediante una dura fase de entrenamiento a la máxima perfección como soldado de élite. El entrenamiento es duro, incluso con fuego real, perros y guardias armados. Sólo si conseguimos salir indemnes de este infierno veremos una verdadera misión.
A lo largo del recorrido tendremos que sobrevivir a los ataques de los francotiradores, helicópteros, perros, guardias, etc... además de esquivar las minas y granadas que inevitablemente se cruzarán en nuestro camino.
ACTION SERVICE es un juego diferente, sin duda, con unos gráficos y una animación fuera de lo común. Además, tanto el sonido de las voces como el de los golpes y disparos ha sido digitalizado.

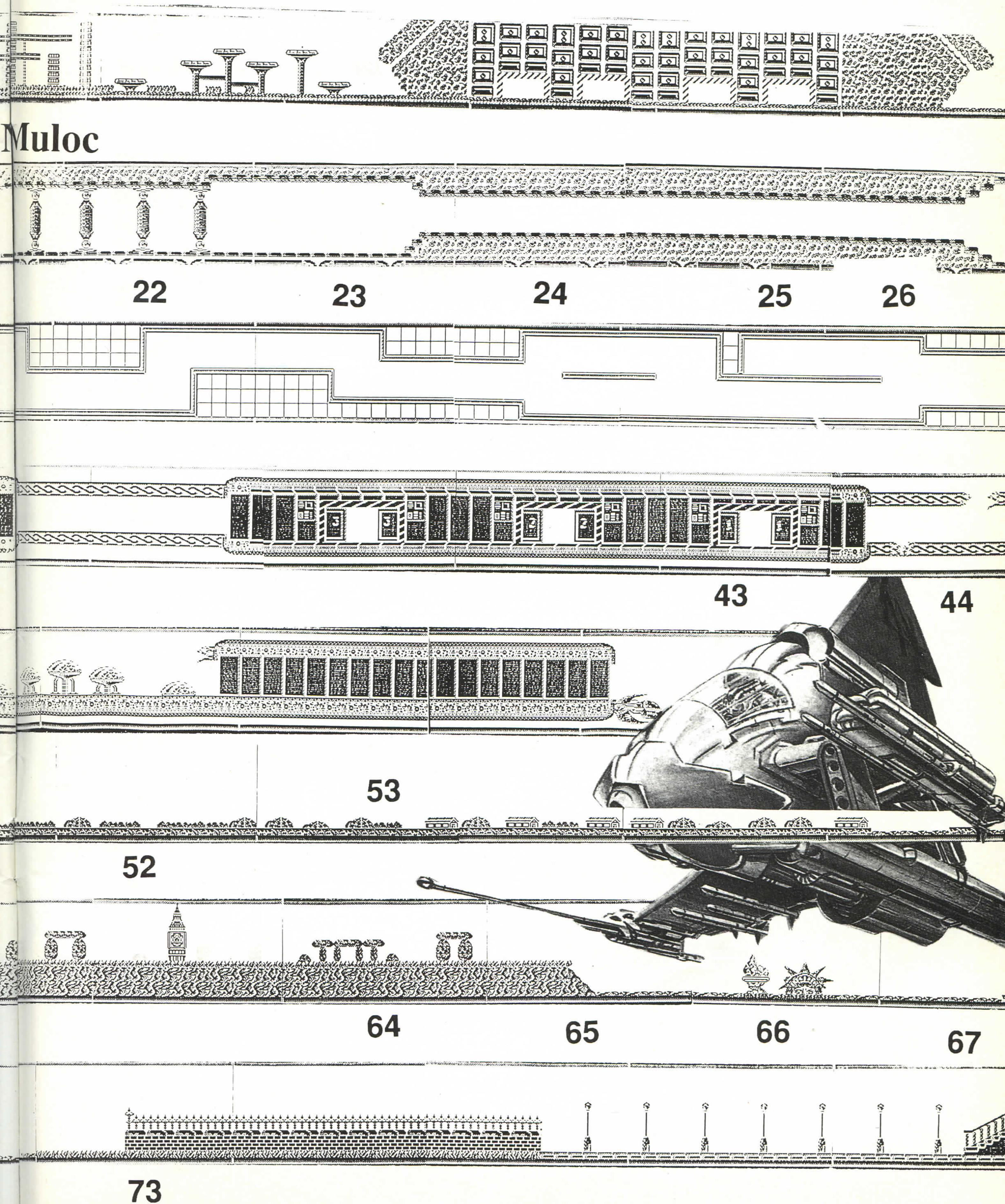


▲ Gráficos, animación y sonido sin tacha en este programa de acción



FASE 1
Planeta Tierra
Dinamic
ME
Carga 1ª
Columna de Shan-
FASE 2
Laberinto de
Otnviebal
FASE 3
Carga 2ª
29
Navío
Interestelar
FASE 4
38
45
46
FASE 5
Superficie
Terrestre
Carga 3ª
59
68
69
70
71
72

EGANOVA

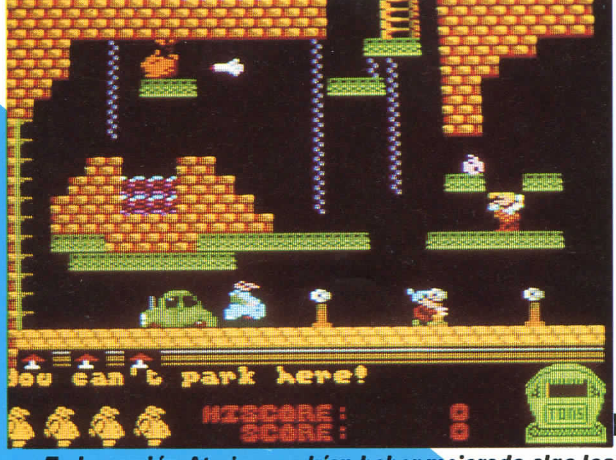


CHUBBY GRISTLE

Hace mucho tiempo que no veíamos un juego de este tipo para nuestros ordenadores y mucho menos para Atari. Chubby Gristle es un arcade en toda regla, del tipo de Manic Miner, Jet Set Willy, la saga de los Monty Mole...
El modo de jugar en este tipo de programas es de sobra conocido por todos : Chubby deberá recorrer los 13 niveles de la factoría en la cual se encuentra y atravesar las mil y una dificultades que se interponen en su camino.
El objetivo del juego es doble: por una parte Chubby deberá llevar a casa a su mama, y por otra, deberá crear pequeñas réplicas suyas. Al margen de todo esto tenemos pequeños objetos flasheantes que subirán la puntuación de Chubby como la espuma.
Los gráficos resaltan por su colorido y definición de caracteres.Cada nivel ocupa una pantalla, de la que puedes salir cuando quieras para entrar en otra y volver al nivel que abandonaste. Las pantallas están conectadas unas con otras de forma lógica y siguiendo un determinado orden que hace más fácil la localización de los niveles.
Mucho cuidado con las viejecitas, cocodrilos,pájaros y demás objetos voladores que tendrás que esquivar. En muchas ocasiones te quitarán una de tus cuatro preciadas vidas.
Cada nivel se identifica con una frase que aparece debajo de la pantalla al estilo Manic Miner; algunas de estas frases son : "You can park here!, You get stuff like, Permit holders only..."
Hay niveles en los que encontrar la salida es fácil, pero otros en los que para salir de ellos hacen falta pequeños trucos como por ejemplo el nivel conocido por "The main drain" en el que hay una especie de riachuelo infectado de cocodrilos por el cual necesariamente se debe pasar para llegar a la siguiente pantalla; esto que puede parecer fácil no lo es ya que al caer al agua Chubby muere irremediablemente. La única solución es ir al nivel "Filling up station" donde encontrarás las botas que salvarán la vida a Chubby.
Se podría decir que estamos ante una versión renovada de los conocidos juegos mencionados anteriormente. El nivel de dificultad es alto y el movimiento además de ser el adecuado cuenta con un factor determinante: es rápido y fácil de controlar. La música es la típica en estos juegos; música pegadiza que al final acaba cansando. Por lo demás todo está en orden. Chubby Gristle es un arcade en toda regla, muy en la línea de los primeros aparecidos, pero con un nivel general de calidad bastante aceptable.
La versión Atari podría haberse mejorado en cuanto a gráficos. En Amstrad este detalle se ha resuelto satisfactoriamente.



▲ Chubby Gristle en un Amstrad CPC



▲ En la versión Atari se podrían haber mejorado algo los gráficos

● Atari ST
Amiga
Amstrad CPC
C64

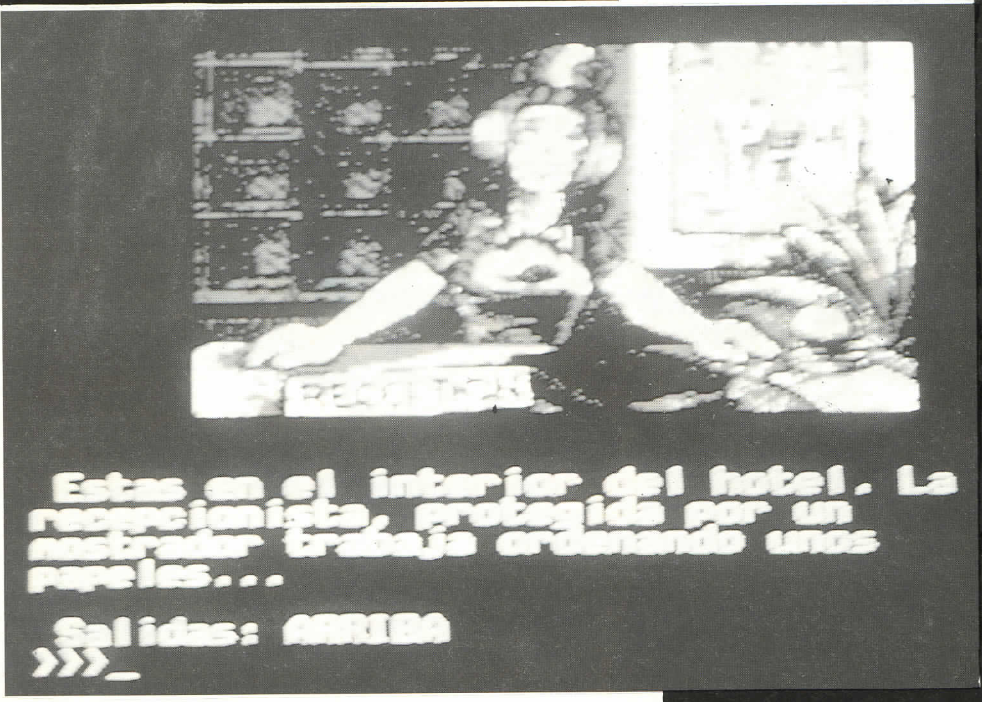
● Zafiro

● Ver. comentada:
Amstrad CPC
Atari ST

GRAFICOS	75%
MOVIMIENTO	70%
SONIDO	69%
ADICCION	70%


Hazte con la raza de campeones
loriciels
QUAD
MASSON
PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
MICROÏDS
Super SKI
SPACE RACER
loriciels
PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
Marqués de Monteagudo, 22, bajo • Tels. 564 36 07/13 • 28028 – MADRID

AVENTURA



- IBM PC
- Amstrad CPC
- Spectrum
- C64/128

- Dinamic

- Ver. comentada: IBM PC

Gráficos insuperables para la versión PC

LOS PAJAROS DE BANGKOK

Pepe Carvalho se encuentra durmiendo en su desordenada casa de Barcelona cuando repentinamente suena el teléfono. Se levanta con cierta lentitud y cual es su sorpresa al oir la voz de una vieja conocida, Teresa Masé, a la que amó con locura en el pasado.

Teresa se encuentra en Bangkok en un buen lío. La mafia thailandesa la está buscando a ella y a un joven nativo llamado Archit del cual se enamoró. Archit es un traficante de diamantes y fue convencido por Teresa para que robase diamantes a su jefe, Jungle Kid, un respetable mafioso con el que muy pocos se atreven a meterse. El plan falla ya que el hijo de Jungle les descubre y Archit se ve obligado a matarle. Teresa y Archit están acorralados, solos en una ciudad llena de sorpresas.

Pepe al oir la situación reune a la familia de Teresa (una serie de personajes cada cual más enigmático) y les cuenta lo sucedido. Su familia parece que no está muy dispuesta a escuchar a Pepe, pero finalmente, éste convence a su padre de que hay que ayudar a Teresa.

Los honorarios de Pepe, tras una agotadora jornada de regateo con el padre de Teresa se han quedado en 200.000 bath. Pepe se dirige rápidamente hacia el aeropuerto de El Prat.

El viaje es cansado y al llegar a Bangkok lo primero que hace es dirigirse a la embajada española donde se le deberá explicar con más detalle su misión.

Ahora, métete en la piel de Pepe e intenta no crearte demasiados problemas.

Los Pájaros de Bangkok es una aventura conversacional en castellano que sigue la línea emitida por Dinamic (póngase por ejemplo Don Quijote o La Guerra de las Vajillas) pero que, sin embarg,o incorpora algunas cosas nuevas. La acción se desarrolla por las calles de Bangkok, muelles, habitaciones, transportes públicos y un sinfín de lugares ocultos.

El uso del vocabulario es sencillo, utilizando la formula VERBO + SUSTANTIVO 1 + SUSTANTIVO 2 para formar frases. Las palabras que se utilizan son las típicas en un juego conversacional (norte, sur, este, oeste,coger, entrar, salir, dejar, inventario,...).

La parte donde más resalta este programa es sin duda en la gráfica. Los gráficos son, dentro de las posibilidades de los PC, bastante buenos y además están digitalizados, lo que da un toque exótico al programa aunque ya de por sí lo tenga. Destacar que existe una opción que permite jugar sin gráficos, sólo con el texto dando una mayor velocidad y agilidad a la aventura.

Consejos :

Cada vez que vayas a un lugar nuevo examínalo por si puedes encontrar algo interesante.

Ante todo usa la lógica.

Graba el programa cuando llegues a un sitio nuevo, por si acaso no sales de él.

Además de las típicas salidas norte, sur, este, oeste existen otras que te pueden ser de mucha utilidad como arriba, abajo, salir, entrar...

Pero qué vamos a decir que tú ya no sepas. Cuanto más jueges más trucos aprenderás y nuestros consejos te serán inutile.

Un buen juego para lo que nos tiene acostumbrado el PC, con buena resolución gráfica y un nivel de adicción muy alto para todos los amantes de la vídeoaventura conversacional.

MEDIA 90		
	GRAFICOS	90%
	CONTROL	90%
	SONIDO	- -%
	ADICCION	90%

19

- C64/128
- Spectrum
- Spectrum +3

- Zafiro

- Ver. comentada: Spectrum



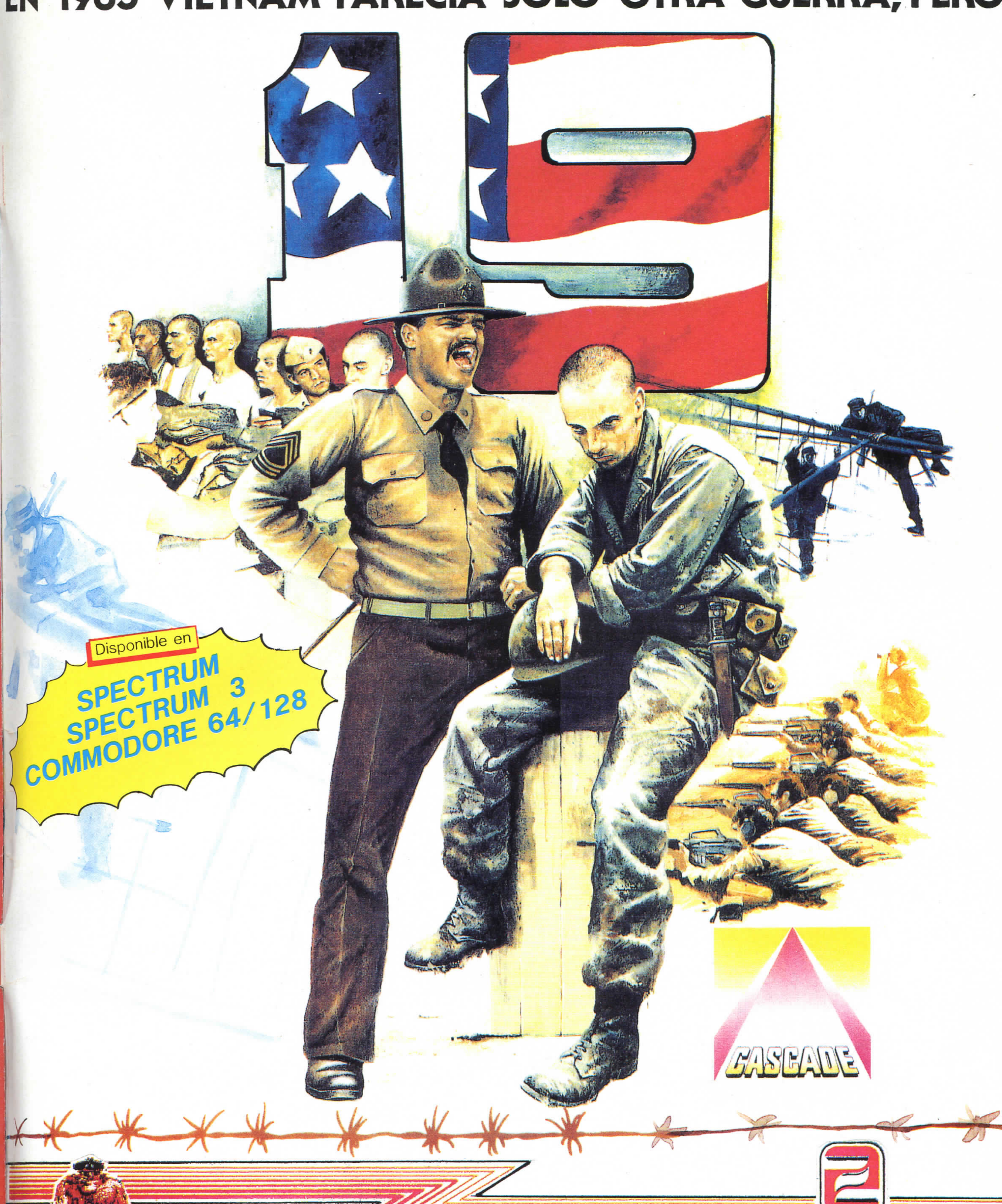
▲ Nineteen es un programa basado en una canción del mismo nombre de Paul Hardcastle

En 1965, todo cambió para los hombres del ejército americano en Vietnam. Concretamente eran 23.000 personas. Lo cierto es que la tensión entre ambas partes del Vietnam se palpaba, casi se podía cortar con un machete. Ya en diciembre, los efectivos se habían elevado a 184.000 hombres. Esto da muestra de la importancia que el gobierno americano daba a esta guerra.
En 1965, pensaban que era otra guerra en el extranjero. Pero no fue exactamente así. No se luchaba contra el ejército, se luchaba contra todo un pueblo que estaba en su contra. Luchaban contra un medio ambiente hostil y por encima de todo, luchaban contra el miedo propio a perder la guerra y no volver como héroes sino como perdedores y cobardes.
Otro factor a tener en cuenta fue el apoyo dentro de E.E.U.U. No era una guerra popular, los jóvenes no iban a gusto como ocurrió en la 2ª Guerra Mundial en la que la edad media de los soldados en combate era de 26 años. En Vietnam era de 19. Literalmente se mandaban niños a una guerra para hombres.
El juego, su idea, está basado en una canción que hace tres años más o menos hizo furor en todas partes, me refiero a Nineteen de Paul Hardcastle, en la que se cuenta un poco la vida de los chicos que iban a esa guerra maldita a combatir y, en muchas ocasiones, a morir.
Viene a ser algo así como una especie de Combat School, pero con una planificación distinta. En Combat School nos entrenábamos y luego íbamos a una misión, todo ello dentro del mismo programa. En Nineteen hay dos partes que van separadas, como si fueran dos programas independientes.
La segunda no está todavía a la venta pero esperamos que aparezca pronto.
La primera parte consta de cuatro diferentes pruebas de entrenamiento, a saber: la pista americana, conducción del jeep, prueba de tiro y lucha con el instructor.
Lo cierto es que son bastante realistas, la pena es que nos recuerda a otros anteriores.
Es de agradecer que no haga falta machacar el joystick o el teclado para hacer correr a nuestro protagonista. Los gráficos son bastante buenos, sin caer en el barroquismo y están dotados de un colorido acertado.
El scroll es rápido y su manejo impresionante.
En definitiva, un programa que nos hará pasar buenos ratos de ocio y disfrute.

MEDIA 80		
	GRAFICOS	80%
	MOVIMIENTO	85%
	SONIDO	70%
	ADICCION	80%



EN 1965 VIETNAM PARECIA SOLO OTRA GUERRA, PERO...

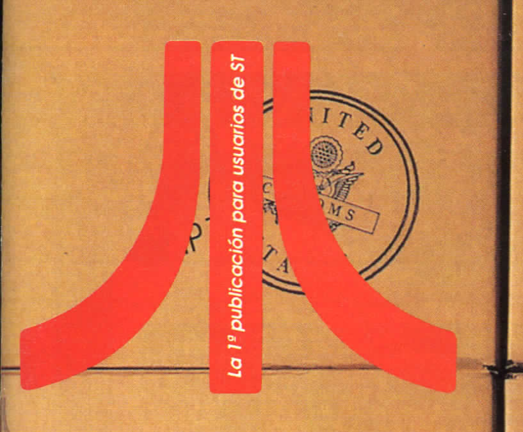


ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10

PEDIDOS AL TELF: (91), 542 89 84 - LOLA

ZAFIRO

DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79



ATARI



AÑO I
Nº 2
1.988

290 ptas. (Inc. IVA)



SHIP TO:
21 MAY 1988
Port: HANEDA



Entrevista
Claude Nahum, Dtor. Gral. de Atari España

Gráficos en el ST

El ordenador en el campo de la música

Superbase
Cómo es y cómo funciona

Se confirman los rumores: escasean los chips de 256 K



